知能ゲームシリーズ 3 （算数—小数編）

地底大陸オルドーラ

B面

ステップ・ドリル小数

DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータ ディスクシステム

SSD-ORD

ゲームに夢中になったら頭が良くなっちゃった！

ゲームと算数がドッキングした、まったく新しいタイプのソフト、「知能ゲームシリーズ」。
キミの解かねばならない次の使命は、これだ!!

●『アディアンの杖』（算数―整数編）

●『スーパーボーイ・アラン』（算数―分数編）

大いなる謎に包まれた伝説の地底大陸「オルドーラ」。えたいの知れぬ魔物どもに守られた「オルドーラ」の宝物は、今もなお静かに眠っている。その昔、前人未踏のこの大陸に挑んだ勇者バートは、その秘密を日記と地図に託してこの世を去ってしまった。数十年の時間が過ぎ、この日記と地図がバートの孫ロルト・ロックの手に渡った。日記に記された謎の文章は、いったい何を意味するのか？　時間を越えて伝わったバートの意志は、ついにこの少年を「オルドーラ」に向かわせたのだった。

謎と魔物に満ちたこの大陸を、果たしてロックは制覇できるか!?

知能ゲームシリーズ 3 （算数—小数編）

地底大陸オルドーラ

B面　ステップドリル小数

このたびは、ファミリーコンピュータ・ディスクシステム用ソフト『地底大陸オルドーラ』(SSD-ORD)をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取り扱い方、使用上の注意等、この説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この説明書は大切に保管してください。

ディスクカードを使うときには

1. ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触らないこと。そこを汚したり傷つけたりしないよう気をつけよう。
2. ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。直接日光の当たるところや、ストーブ・ポットなどの近くには置かないこと。風通しのよい涼しい場所に保管するのがいちばんいい。
3. ホコリはディスクカードの大敵だ。ごみごみしたところには置かないようにしよう。
4. 磁石を近づけると、ディスクカードのデータが消えてしまう。電気時計やスピーカーも磁力があるから、気をつけてね。
5. ディスクカードをふんづけたりするのは、もってのほか。ゲームが終わったら、いつもプラスティックのケースにしまっておこう。

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに絶対に手を触れないこと！　ディスクシステムの説明書もよく読もう。

もくじ

『地底大陸オルドーラ』を始める前に …… 4
A-1 これが『地底大陸オルドーラ』のゲーム方法だっ!! …… 6
A-2 このアイテムを探せ! …… 10
A-3 敵はコイツらだ!! …… 11
B-1 『ステップドリル』って何だ!? …… 13
B-2 『ステップドリル』の学習法 …… 14
B-3 『ステップドリル』チェックポイント地図 …… 15
B-4 『ステップドリル』チェックポイント表 …… 16
ストーリー漫画『地底大陸オルドーラ』 …… 17

『地底大陸オルドーラ』を始める前に

1

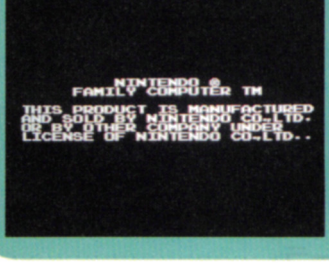
ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続してから、本体の電源をON！

2

すると、マリオとルイージが追いかけっこをする画面が出るので、ディスクカードをサイドAを上にセットする。画面がちゃんと出ないときは、接続をよく確かめてみよう。

3

"NOW LOADING…"という表示の画面のあと、しばらく待つと、左下の写真のような画面が出る。ここで、"A.B SIDE ERR.07"という表示が出たときは、ディスクカードを取り出し、サイドAがちゃんと上になるようにセットし直そう。



4

うまくいけば、ここで「Bめんをせつとしてね」という指示が出てくる。指示どおりにサイドBが上になるように、ディスクカードをセットしてしばらくすると、お待ちかねタイトル画面が出る。

エラーメッセージ一覧表

うまく起動しなかったときや、ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に「エラーメッセージ」が表示される。そのときは左の一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしよう。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう1度セットし直そう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しよう。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
A,B SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

A-1

これが『地底大陸オルドーラ』のゲーム方法だっ!!

その一 謎のじじい登場

さあてみなのしゅう、わしがだれだかわかるかの？　何!?　そんなの知るわけないじゃと！　なんという不届き者じゃ！　ならば教えよう。驚くなかれ、わしこそこの地底大陸オルドーラの第一発見者、バートであるぞ！　そう、つまりこの漫画の主人公ロルト・ロックはわしの孫なのじゃ。どうじゃ、驚いたか？　何!?　カバーの裏にはもう死んだって書いてあるって？　ムム、なかなかできるな、おぬし。でもまあよいではないか。そう細かいことは気にせず、わしの話をよ～く聞くがよいぞ。わしが、オルドーラのヒジョーに大切な秘密を教えようというのじゃ。あわてて漫画を先に読んだりしたら、きっと後悔するぞよ！　ふおっふおっふおっ。

その二　ゲーム開始！

タイトル画面でスタートボタンを押せば、いよいよゲームのスタートじゃ！　画面は、ゲーム選択画面に移るぞよ。ここでAボタンを押せば『地底大陸オルドーラ』、Bボタンを押せば『ステップドリル』の開始となるのじゃ（『ステップドリル』のやり方は、13ページを見てちょ）。

タイトル画面

◎ドーンとでっかいタイトル画面じゃ。

◎「地底大陸オルドーラ」はAボタンを押す。

ゲーム選択画面

その三　どこから始めるか？

モード選択画面では、ゲームを前回の続きから始めるか、それともいちばん最初から始めるかを決められるぞよ。セレクトボタンで、画面に表示された爆弾を動かして、「つづきから」か「はじめから」を選び、スタートボタンを押せばよいのじゃ。すると、「Aめんをせっとしてね」という指示が出てくるから、もう一度サイドAが上になるようにディスクをセットしてくれ。そうすれば、いざ『地底大陸オルドーラ』目指して出発じゃあ!!

モード選択画面

◎前回セーブしてあれば、「つづきから」を押すのじゃ。

その四 ロックはこう動かせ！

Bボタン

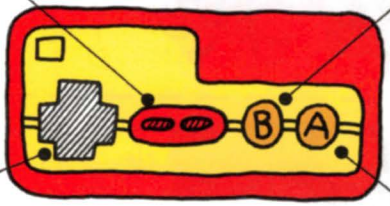
ロックに爆弾を投げさせるのがこのボタンじゃ。命中すれば敵を倒すことができるぞよ。

◆小数が苦手な諸君も、ヒントをもらえば心配無用じゃ。

◆アイテムと抜け道は爆弾で探すのじゃ。

セレクトボタン

困ったらキャサリンを呼ぶのじゃ！ 問題が解けないときはセレクトボタンを押すのじゃ。かわいいキャサリンがヒントをくれるじゃろう。



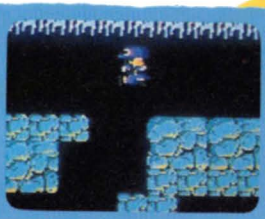
Aボタン

ロックをジャンプさせるボタンじゃ。谷を飛び越えたり、敵を踏みつぶすときにこのボタンを使うのが有効だぞよ。

◆しゃがまないと通れないところもあるぞよ。

十字ボタン

ロックの進む方向を変えるのが、この十字ボタンじゃ。このボタンを下に合わせると、しゃがむこともできるぞ～い。

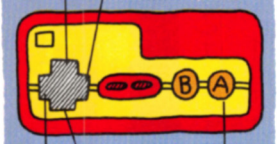


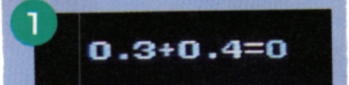
◆敵を踏みつぶすときは、タイミングと敵との距離を考えよ。

その五　モンダイは『問題』だ！

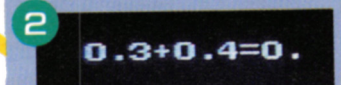
問題の答えは、コントローラの十字キーと、Aボタンで入力する。十字キーの上を押すと、123…のように数字が増え、下を押すと987…のように数字が減る。小数点は9の次に出てくるぞよ。1けたの数字が決まったら十字キーの右を押す。すると入力できる部分が次のけたに進むぞよ。最終的な答えを入力したら、Aボタンを押して答えを決定すればよいわけじゃ。途中で入力をやり直したい場合は、十字キーの左を押せば、1けたずつ減っていくようになっておる。どうじゃ。簡単じゃろ？

数字を入力するには？

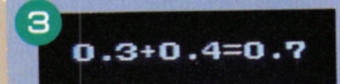




答えは0.7だから、まず0を入力する。



十字キーの右を押して次のけたに進み、9の次の小数点を入力する。

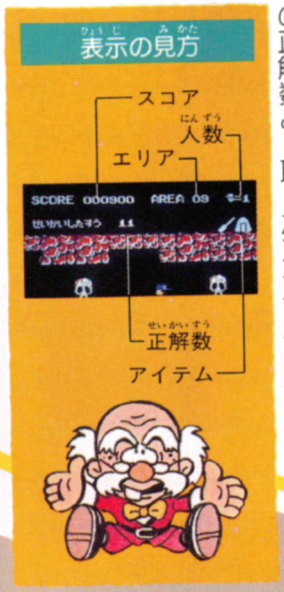


また十字キーの右を押して、7を入力し、Aボタンで決定する。

その六　表示部分に注意せよ！

画面の上の部分には、得点（スコア）、今いるエリアのナンバー、ロックの残りの人数、さらに問題の正解数と、取ったアイテムが表示されるぞよ。

表示の見方

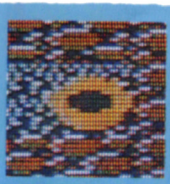


A-2

このアイテムを探せ！

地底海を渡るには？

さて、オルドーラには、地底大陸と地底海がそれぞれ3つずつある。1つの大陸を制覇しても、次の大陸の前には、深い地底海が横たわっておるのじゃ。ここを通らずに次の大陸に進むことは断じてできぬ。だから、この地底海を渡るためには、ボートとオール、そして食料、この3つが絶対に必要なのじゃ。わしがオルドーラを探検したのはもうずいぶん昔のことで、アイテムの隠し場所をすっかり忘れてしまったのじゃ。すまんが自分で探しておくれ、みなのしゅう！　ふおっふおっふおっ。



ゴムボート
(SCORE 300)
黄色い浮き輪のような形をしている。

オール
(SCORE 300)
2本ひと組になって隠されている。

食料
(SCORE 300)
おにぎりか、肉が食料だ。

アイテムを持っていないと

地底海まで来ても、アイテムを持っていないと渡れない。

その他のアイテム

丸太
丸太は崖の近くにあることが多いのじゃが…。

花
これを取ると3回敵の攻撃に耐えられるぞよ。

星・ちょう
(SCORE 500)
星かちょうが出たら1UPだ。ばんざ～い！

A-3

敵はコイツらだ!!

オルドーラにはたくさんの敵がいるぞよ。その中の一部の敵は問題を持っていて、爆弾で倒そうとすると問題を出してくるのじゃ。この問題に正解しないとその敵は死なないし、当然宝物までの道のりも遠くなってしまうというわけじゃ。算数が苦手な諸君、がんばるのじゃぞ。

オニ

(SCORE 200)

問題を持っているぞ！

オニは問題を隠し持っていて、爆弾に当たると問題を出す。問題に正解できないと倒すことができないという手ごわい敵じゃ。やりか、こん棒を持っているぞよ。

ボス

(SCORE 2000)

コイツが最後だ！

最後の大陸を越えると、いよいよボスとの対決が待っている。コイツを倒せば宝物はキミのものじゃ!!踏みつぶされないように気をつけろ！

まだまだいるぞ敵軍団!!

オルドーラにいる敵は、オニやボス以外も、しつこくてやっかいなヤツばかりだ。油断大敵！　こころしてかかれ!!

コウモリ

コウモリは、オルドーラにいる敵の中では、唯一爆弾のきかない、ふんづけることもできない敵じゃ。ヒラヒラと飛び回っているのでうまくかわさないと危険じゃぞ。

ネズミ

(SCORE 100)

かわいい顔をしているが、油断は禁物じゃぞ。

火の玉

(SCORE 50)

ユラユラと動き、急に止まったりもする。

アリ

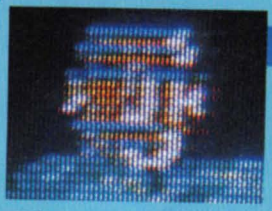
(SCORE 50)

アリは壁に当たると向きを変えるのじゃ。

ヘビ

(SCORE 100)

クネクネとはい回っている。実に気持悪い敵じゃ。



モアイ

(SCORE 100)

回転しながらロックを追いかけ、崖から落ちても登ってくるイヤな敵。

トカゲ

(SCORE 100)

近づいてきたり、逃げたりする。追いつかれると向きを変えるので注意。

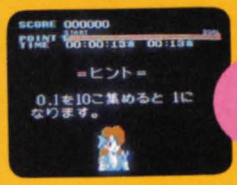
B-1 『ステップドリル』って何だ!?

その一 ステップドリルとは

なんと『地底大陸オルドーラ』のB面は、小数の計算問題のドリルになっておるのじゃ。何!! 算数は嫌いじゃと? そんなことを言っているようでは、到底オルドーラは制覇できんぞ! 小数の計算問題でビビッておってどうするか!! じゃあ、なぜわしはオルドーラを制覇できなかったかって? うおっほん、そ、それはじゃな、まあ何というかそのう… わしのことはどうでもよい!! さあゆけ! B面のゴールを目指すのじゃ!!

その二 数字を入力するには

数字を十字ボタンで選んでAボタンを押せば入力できる。Bボタンが小数点。そのままでよかったらOK。取り消しは←だ。



小数が苦手なキミには

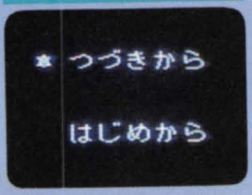
セレクトボタンを押せば、キャワイイ女の子がヒントをくれるぞよ。

『ステップ・ドリル』スタート!

タイトル画面

この画面でスタートボタンを押して開始だ。

モード選択画面



「つづきから」か「はじめから」かを、セレクトボタンで選ぶ。もう一度スタートボタンを押して出発だ。

次の画面へは?

画面の右下にAが点滅すれば、Aボタンを押して次の画面に進める。

その三 ステップが終わったら

それぞれのステップが終わると、正解した問題数、時間、得点が表示されるぞよ。それにここで、「つづける」か「やすむ」かも選択できるのじゃ。しっかり確認するようにな。

成績画面

正解した問題数、時間、得点が出るぞ。

B-2 『ステップドリル』の学習法

1 『ステップドリル』の問題は、全部で39ステップじゃ。

2 各ステップのチェックポイントは、ヨーロッパの主な都市になっているぞよ。
(15ページの地図や16ページの表を使ってチェックしてちょ)。

3 成績がいいと、チェックポイントを飛び越すことができるが、悪いと同じステップで足踏みすることもあるぞよ。

4 暗算できない問題は、必ず紙に書いて計算するようにな。

5 少しぐらい成績が悪くても、そうがっかりするなよ。その分ステップの終わりで、解き方の説明を受けることができるのじゃ。安心して出発するがよいぞ。

これでわしの持っている秘密はすべてじゃ。A・B両面完全制覇を目標にがんばっておくれ。くれぐれも小数点の位置には注意するようにな。間違って覚えると命取りじゃぞ。では、さらばじゃ。健闘を祈っておるぞ。

B-3

『ステップドリル』チェックポイント地図

STEP32 ヘルシンキ
STEP34 オスロ
STEP31 レニングラード
STEP33 ストックホルム
STEP36 グラスゴー
STEP37 リバプール
STEP35 コペンハーゲン
STEP38 バーミンガム
STEP28 ハンブルク
STEP39 ロンドン
STEP27 アムステルダム
STEP29 ベルリン
STEP30 ワルシャワ
STEP1 パリ
STEP26 ブリュッセル
STEP25 ボン
STEP24 フランクフルト
STEP22 プラハ
STEP10 ジュネーブ
STEP2 ボルドー
STEP23 ミュンヘン
STEP21 ウィーン
STEP9 リヨン
STEP20 ブダペスト
STEP3 マドリード
STEP12 ベネチア
STEP11 ミラノ
STEP17 ブカレスト
STEP18 ベオグラード
STEP4 リスボン
STEP7 バルセロナ
STEP8 マルセイユ
STEP19 サラエボ
STEP5 セビリア
STEP13 ローマ
STEP16 ソフィア
STEP6 バレンシア
STEP14 ナポリ
STEP15 アテネ

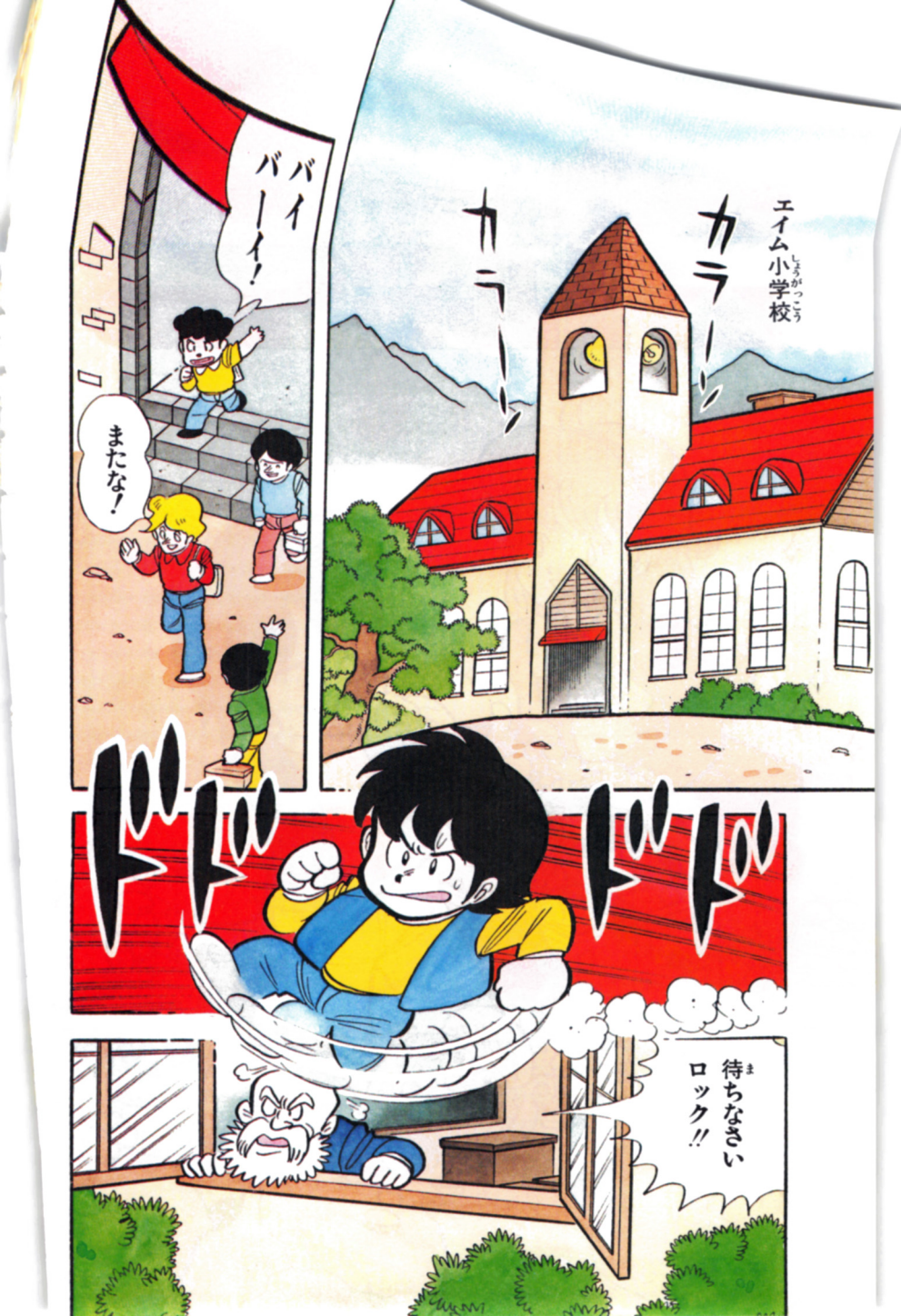
地球儀オリンピック

B-4

『ステップドリル』チェックポイント表

ステップNo.	地名	月／日	成績	ステップNo.	地名	月／日	成績
STEP1	パリ	／		STEP21	ウィーン	／	
STEP2	ボルドー	／		STEP22	プラハ	／	
STEP3	マドリード	／		STEP23	ミュンヘン	／	
STEP4	リスボン	／		STEP24	フランクフルト	／	
STEP5	セビリア	／		STEP25	ボン	／	
STEP6	バレンシア	／		STEP26	ブリュッセル	／	
STEP7	バルセロナ	／		STEP27	アムステルダム	／	
STEP8	マルセイユ	／		STEP28	ハンブルク	／	
STEP9	リヨン	／		STEP29	ベルリン	／	
STEP10	ジュネーブ	／		STEP30	ワルシャワ	／	
STEP11	ミラノ	／		STEP31	レニングラード	／	
STEP12	ベネチア	／		STEP32	ヘルシンキ	／	
STEP13	ローマ	／		STEP33	ストックホルム	／	
STEP14	ナポリ	／		STEP34	オスロ	／	
STEP15	アテネ	／		STEP35	コペンハーゲン	／	
STEP16	ソフィア	／		STEP36	グラスゴー	／	
STEP17	ブカレスト	／		STEP37	リバプール	／	
STEP18	ベオグラード	／		STEP38	バーミンガム	／	
STEP19	サラエボ	／		STEP39	ロンドン	／	
STEP20	ブダペスト	／		ゴール	パリ	／	

地底大陸オルドーラ


エイム小学校
カラーン
カラーン
バイバーイ!
またな!
ドドドドドド
待ちなさいロック!!

逃げても
ムダですぞ!!
ビュー
パコオー
まったく
宿題は
やってこない
学校は
遅刻する
おまけに
罰の教室
そうじまで
さぼろうとは!
ブッ
ブッ
ああっ
おれって
なんて
不幸な
子どもなんだ
ろう
ゴシ
ゴシ

ロック
キャサリンかどこにいるんだ？そうじ手伝ってくれよ
やあよ罰そうじの手伝いなんて！
頼むよキャサリンおれほんとうはきのうの夜から病気だったんだ！

熱があって頭が痛くて…
だから宿題だってやろうと思ったんだけどできなかったんだ
それに今朝は学校へ行こうとしたらパンツのヒモが切れたんだだからはきかえてたら遅刻しちゃったんだ
病人のおれにそうじだぜ！
それなのにゲーハー先生ったらおれの話も聞いてくれないでこんな罰そうじをやらせるんだひどい話だと思わないかキャサリン
ホントひどい話ね
だろー！
わたしだってそんな言い訳信じないわよ
待っててあげるから早くそうじをやっちゃいなさい
はあい

ピィ
ピィ
ピィ

ああ…

おれも
雲みたいに
なりたいなあ

自由で
気ままで
何も
考えないで
……

なんだ
それじゃ
今のまま
じゃない！
毎日
ボーッとしてて
気まぐれで
なーんも
悩みもなくて…
ダハハ
コノーッ!!
きゃっ

ハア ハア ハア
ゼェ ゼェ
ホホホ
やっぱり わたしの ほうが 速いわね

おれって……何をやってもだめだな

女のキャサリンにだって勝てやしねえ

ロック

そんなことないわよ!!

そりゃ確かにロックはチビよ

チビで足が短いから足が遅いのよ でもただそれだけじゃない 元気出して!

そんな励まし方ってあるかよ

おーい
キャサリン！

あら
トムじい
さん

おお
キャサリン

ジョンが
畑で倒れて
家へ担ぎ
込まれたん
じゃ！

ええっ
お父さんが！

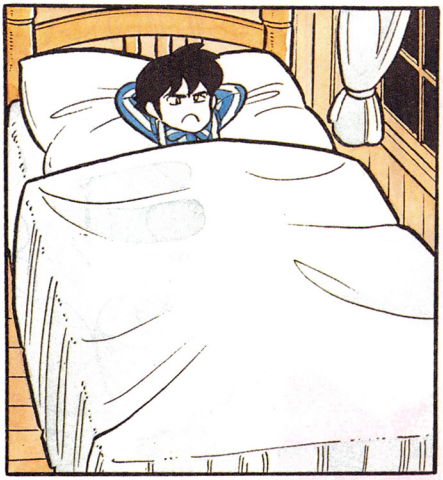
早く
家へ
帰るん
じゃ！

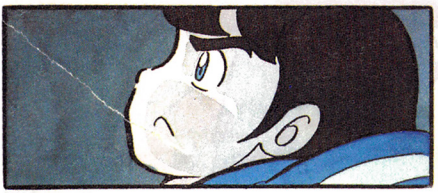
ロック どうしよう
何をしてるんだ キャサリン 早く家へ…！
だめ わたし…怖い
それに足がすくんで動かないの！
キャサリン おれにつかまれ!!

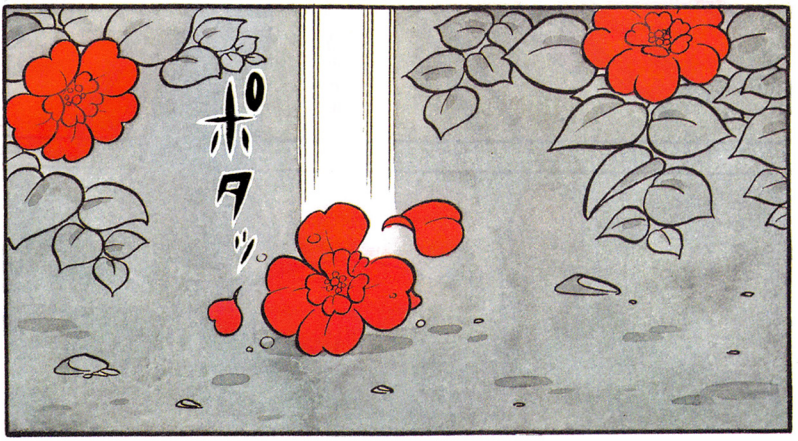
いくぞー!!

ほう
さすが
チビでも
ロックは
男の子じゃな

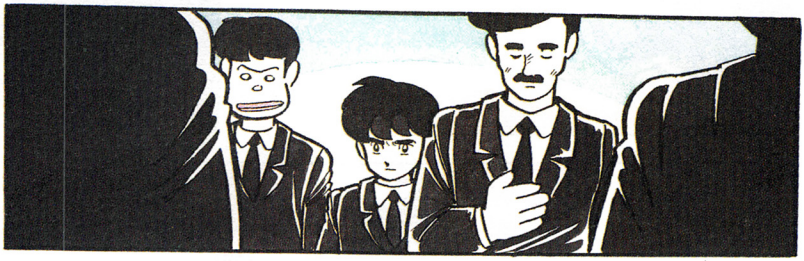
ヒューン

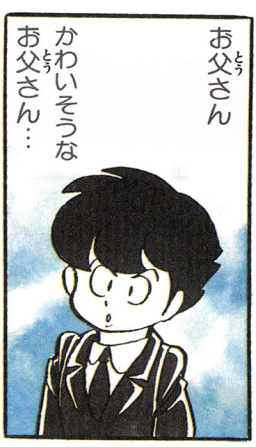


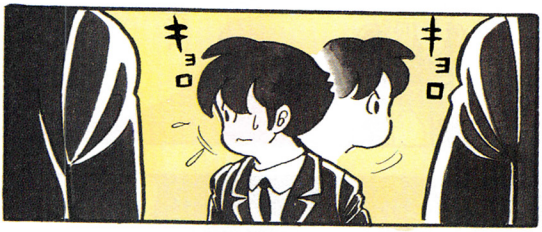


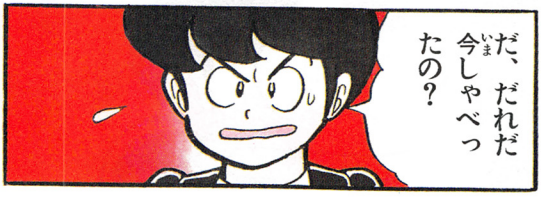

ポタッ

カーカーカー

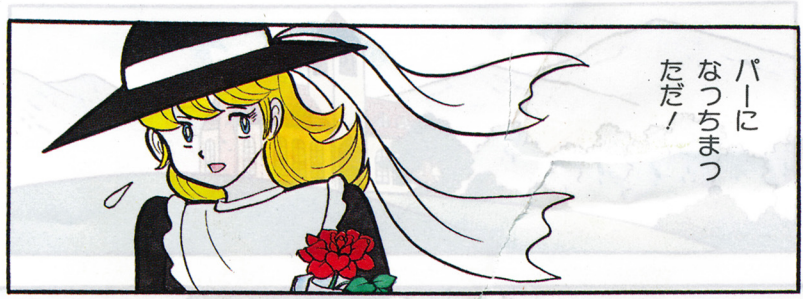




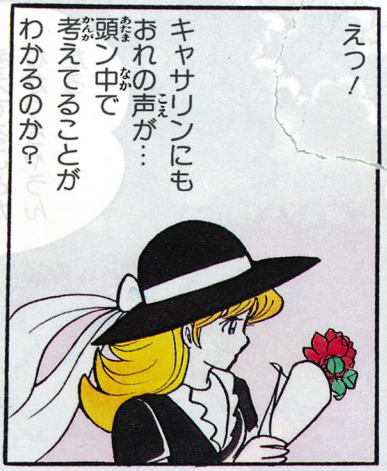




お父さん なぜ死ん じゃったの?
なんだ キャサリン か!
でも 変だぞ!
キャサリンは しゃべって いない 口だって 動いていない
頭の中で 声が したぞ
わっ
ひょっと したら おれ ホントの パーに!


パーになっちまっただ！

ロック今の声はロックなの？


えっ！
キャサリンにもおれの声が…頭ン中で考えてることがわかるのか？

ええよくわかるわ！

パ〜〜〜

どうして頭ン中で考えてることがわかっちゃうんだろ
不思議ねえ

これからはあまり変なこと考えられないな

あら変なことってどんなこと？

そりゃこんなことだよ…

わっ わっ わっ

エッチ！

ごめーん

ところでおれに用って何だよ

実はわたしたち…

もう
お別れ
なの

えっ
どうして？

わたしたち
家族の住んでいた
農園は
わたしたちの
ものじゃないの

金持ちの
マイケルさんから
買う約束で
あの土地を
使わせて
もらっていた
のよ

でも
お父さんが
死んで…

とても
お母さんと
おじいちゃんと
わたしじゃ
払えないの

これからはあまり変なこと考えられないな

あら変なことってどんなこと？

そりゃこんなことだよ…

わっ わっ わっ

エッチ！

ごめーん

ところでおれに用って何だよ

実はわたしたち…

もう
お別れ
なの

えっ
どうして？

わたしたち
家族の住んでいた
農園は
わたしたちの
ものじゃないの

金持ちの
マイケルさんから
買う約束で
あの土地を
使わせて
もらっていた
のよ

でも
お父さんが
死んで…

とても
お母さんと
おじいちゃんと
わたしじゃ
払えないの

だから
わたしたち
この土地を
離れて
どこか遠くへ
行くことに
したのよ…

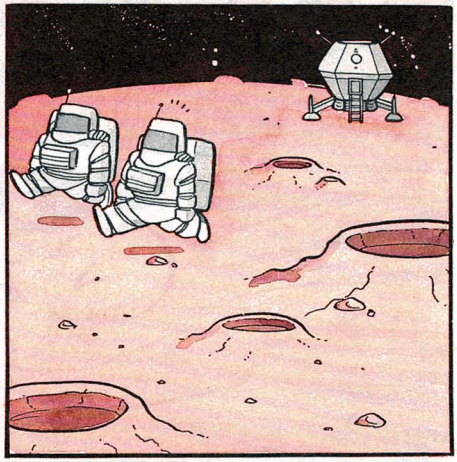
そんなの
やだ！

どこにも
行かないでよ
キャサリン！

キャサリン！

キャサリーン

行くなあ！

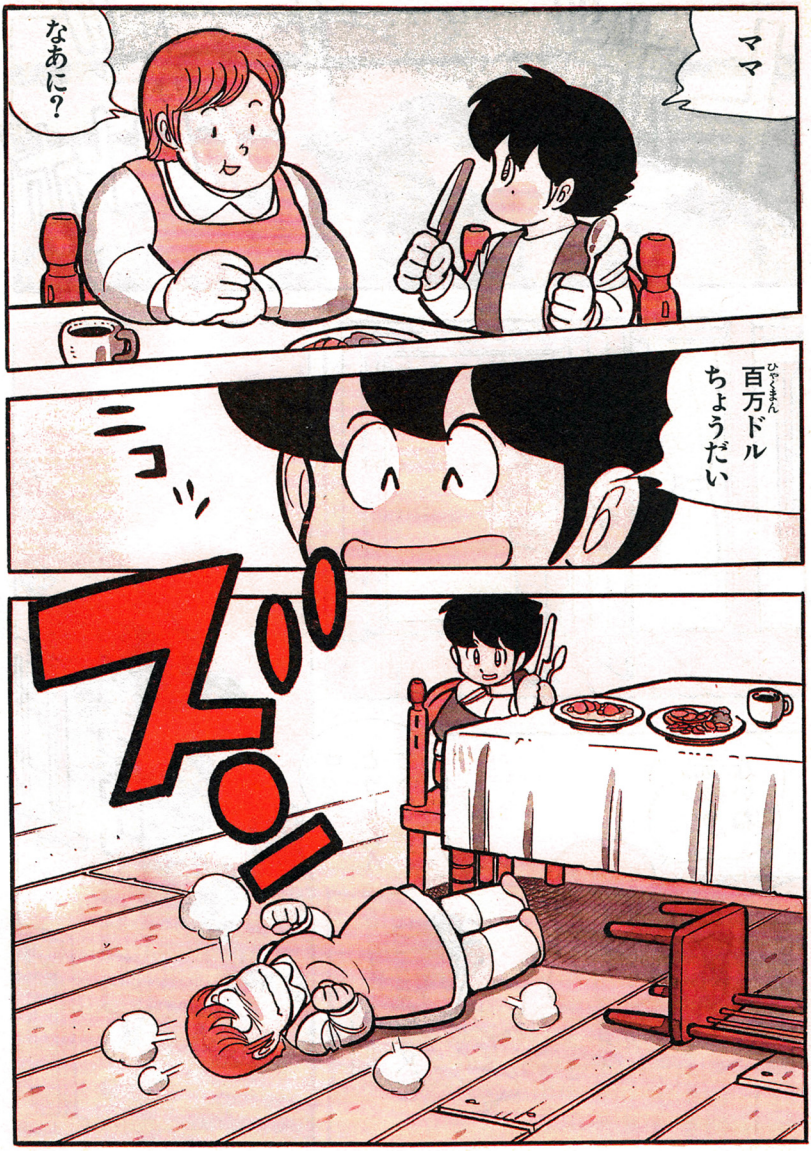


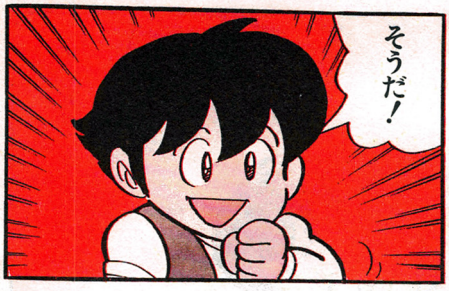
おめ
なんか
言っただか？

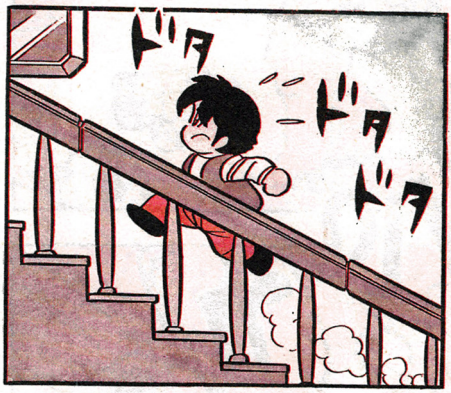
うんにゃ

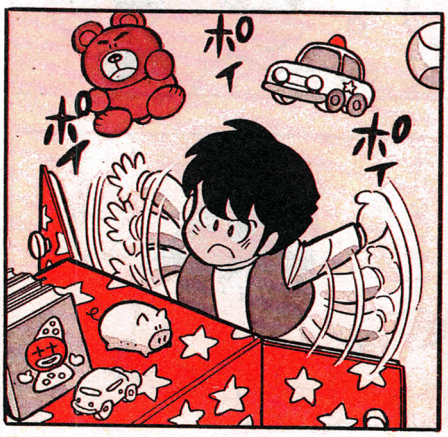
プルプル

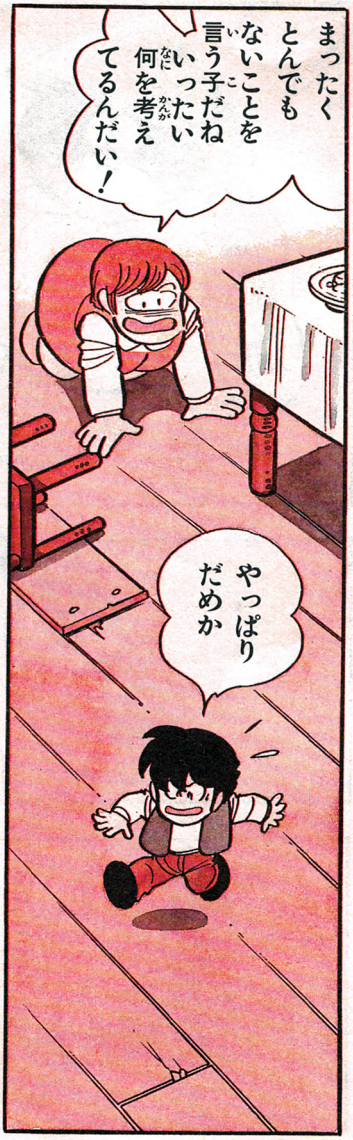
トボ トボ トボ
ロック どうしたんだい？
元気がないね


ママ
なあに？
百万ドル
ちょうだい
ニコッ
ズッ


そうだ！


ドタ
ドタ
ドタ


ポイ
ポイ
ポイ


まったくとんでもないことを言う子だねいったい何を考えてるんだい！
やっぱりだめか

あった！

酒

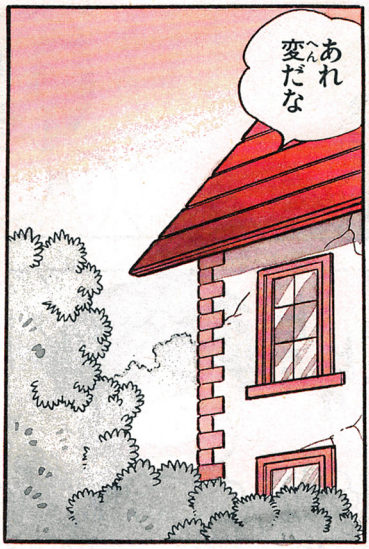
ハロカ！

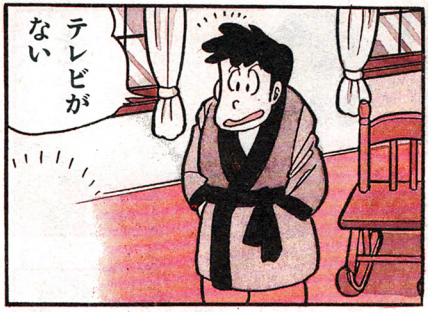
いてー
何すんのー

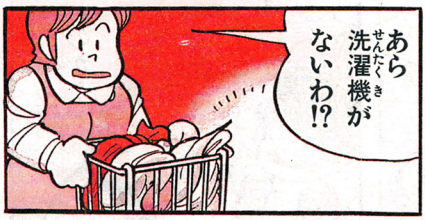
だめだこりゃ

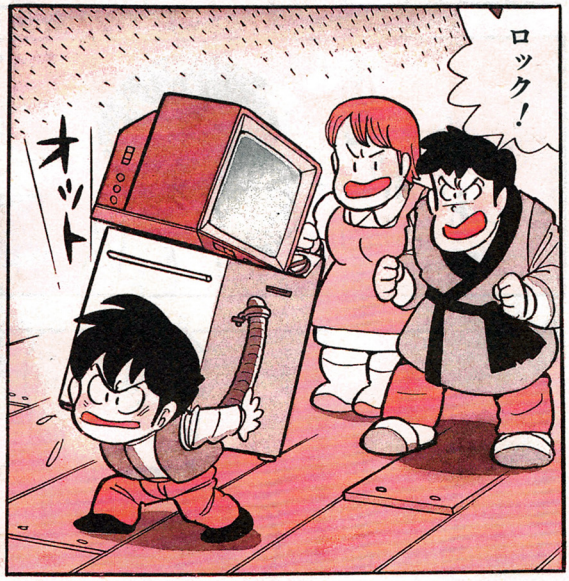
ぜーんぜん足りないや

こら責任とれよ！

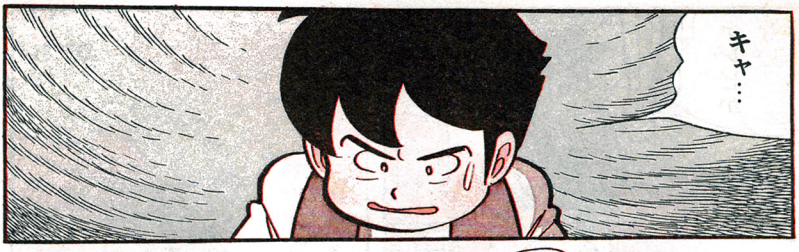

あれ
変だな


テレビが
ない

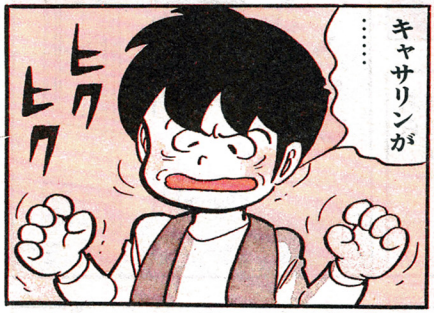

あら
洗濯機が
ないわ!?


ロック!
オット

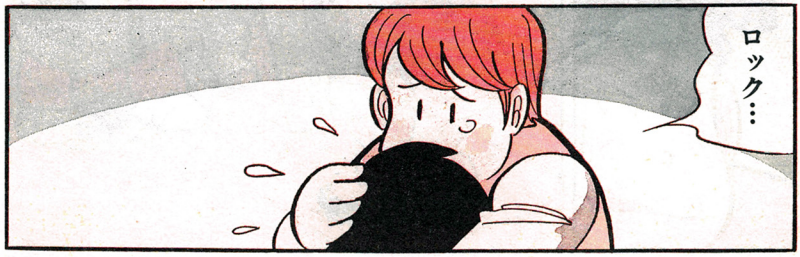
ロック
どうして
そんなに
お金が
欲しいんだ?


キャ…

キャベツが欲しいのか？
ちゃうちゃう


キャサリンが……
ヒクヒク

お金がないとエイムに住んでいられなくなるんだ！
ボロボロボロ


ロック…

なんとかしてあげたいがうちじゃ無理だ…

ロックよくお聞き！

人生は出会いと別れだ出会った者はたとえ親でも兄弟でもいつか別れる時が来る

これは宿命なんだよ

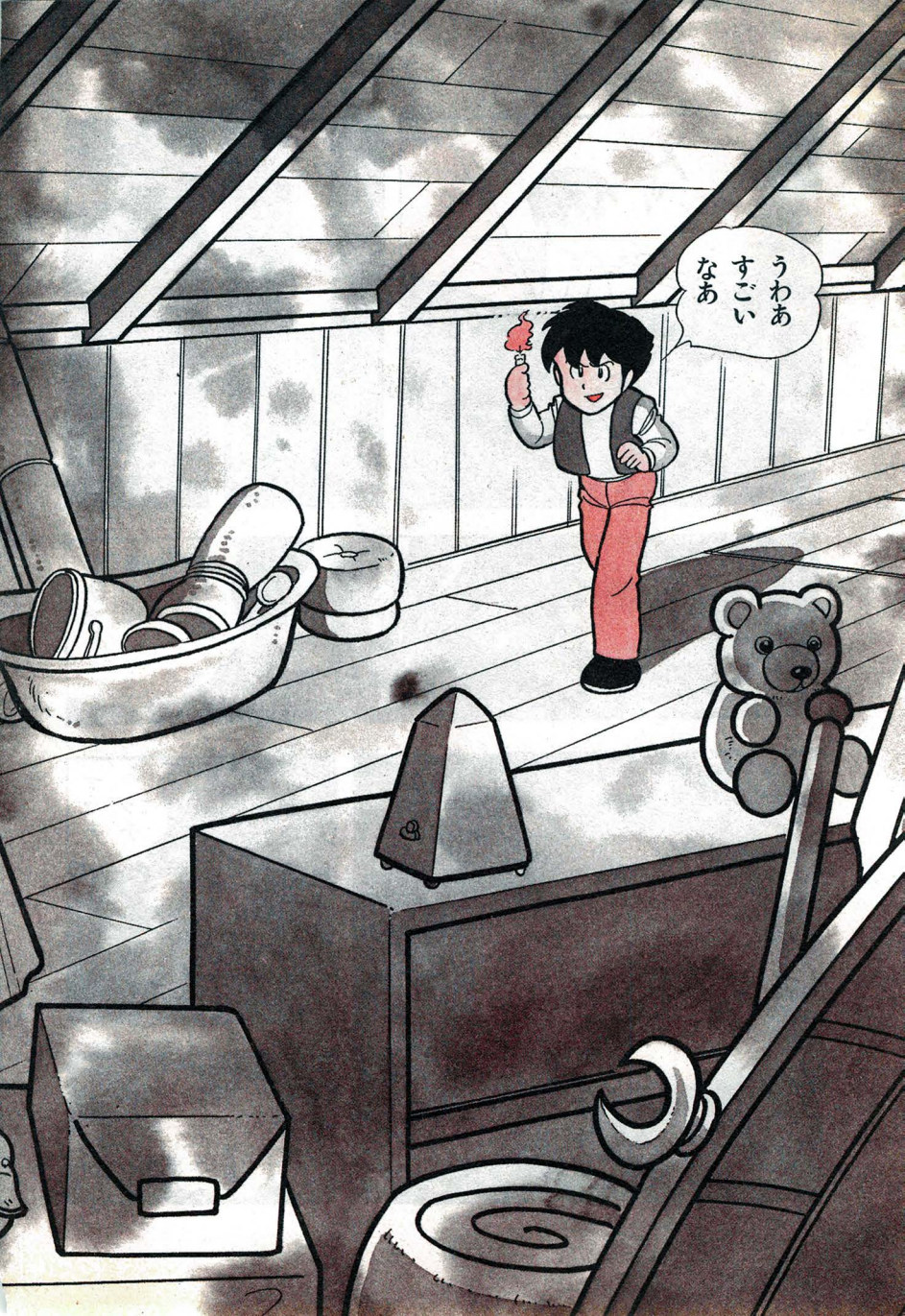
たとえ今お金ができたとしてもキャサリンとはいつかまた別れなければならぬ時がきっと来る

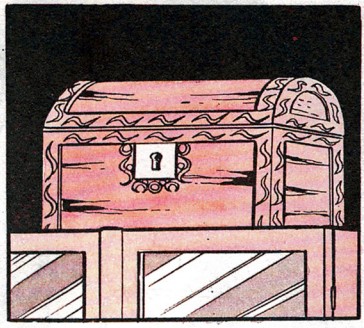
いっそ今のうちに別れてしまってはどうかな？

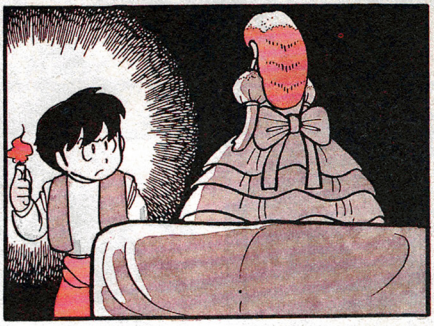
その代わり長い人生だものまたきっと巡り会うことができると思わないか？

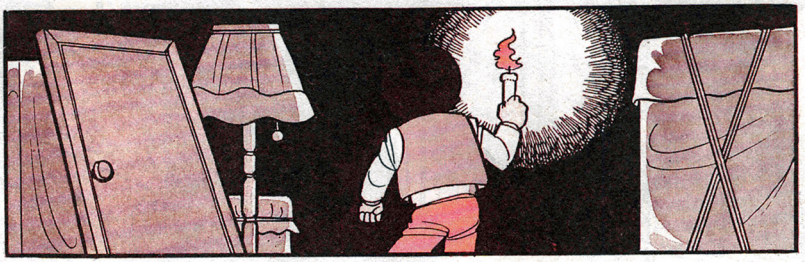
ロック？
あなたのせいですよあんまり難しいことを言うから！
ポー
んなことゆうたかて？
それじゃママ、パパお別れに何かプレゼントしてもいい？
そ、そうねでも何にするの？
天井裏の物置にある何か！
何でもいい？
そうねあそこにあるものだったら…
何でもいいわ！どうせろくな物はないと思うけど

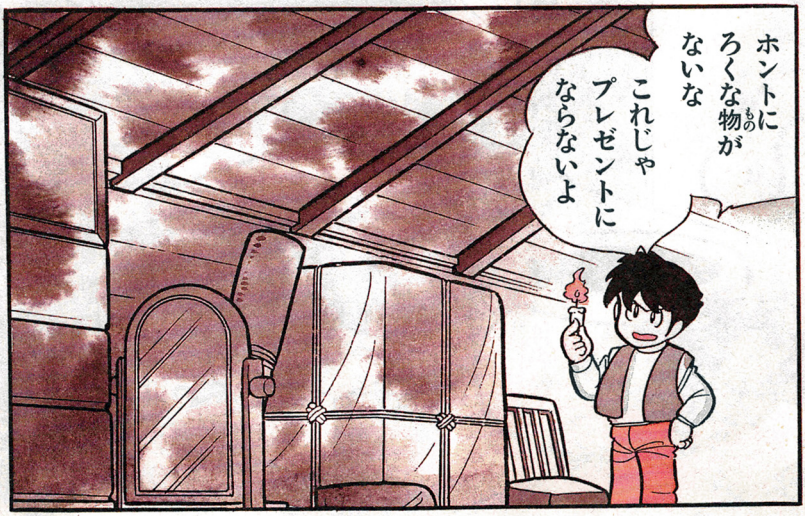
スッ
カタッ
うひゃあ
真っ暗だ
何も
見えない
マッチ
マッチ
シュッ

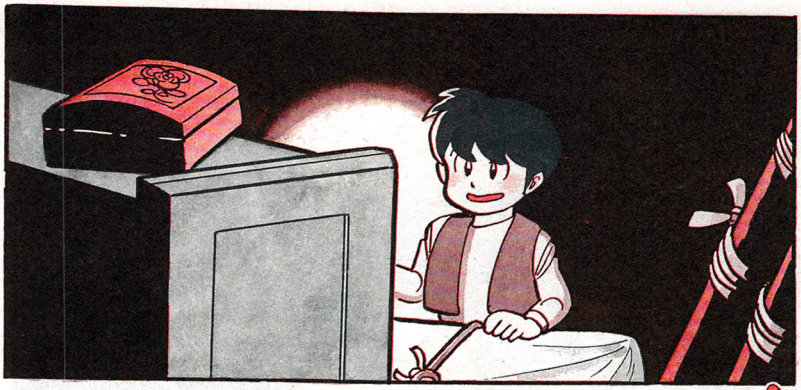

うわあ
すごい
なあ



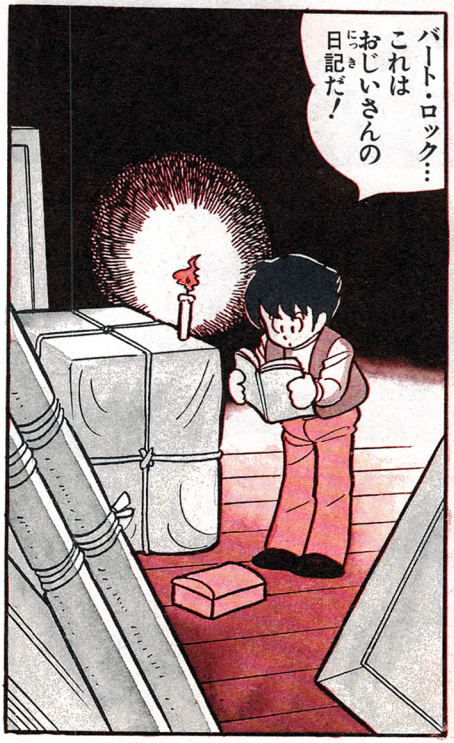





ホントにろくな物がないな
これじゃプレゼントにならないよ



ポロン
ポロン
ポロン
オルゴールだ！プレゼントはこれにしよう！


バート・ロック…これはおじいさんの日記だ！

おやっ!?何か入っている

走れば
走るほど
小さくなる
砕けば
砕くほど
大きくなる
それが
オルドーラ

オルドーラの
謎を解け
宝はそこに
ある

DISK SY
NINTEN
SUNSOFT
ASMIK
IQ GAM

JANUARY
yuming
LOVE
PRESENT

何の
ことだろう？

わからん
なあ

オルドーラ
か……

まあ すてきな オルゴール ありがとう

きれいな 音色ね

ポロン

ポロン

ねえ ロック 十年なんて あっという 間よね…

十年たったら わたし 必ず エイムに 帰ってくるわ

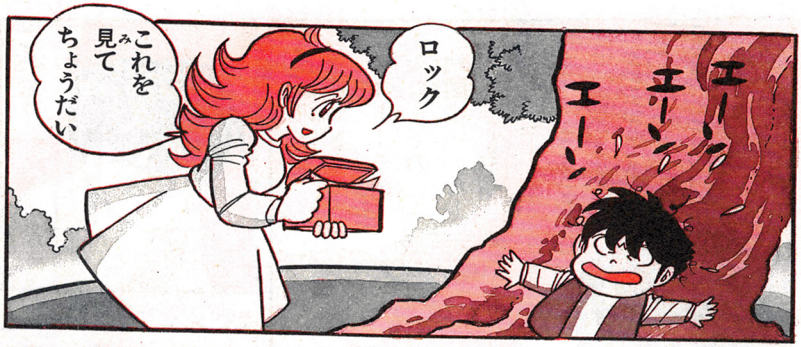
そしたら わたし ロックの お嫁さんに なってあげる

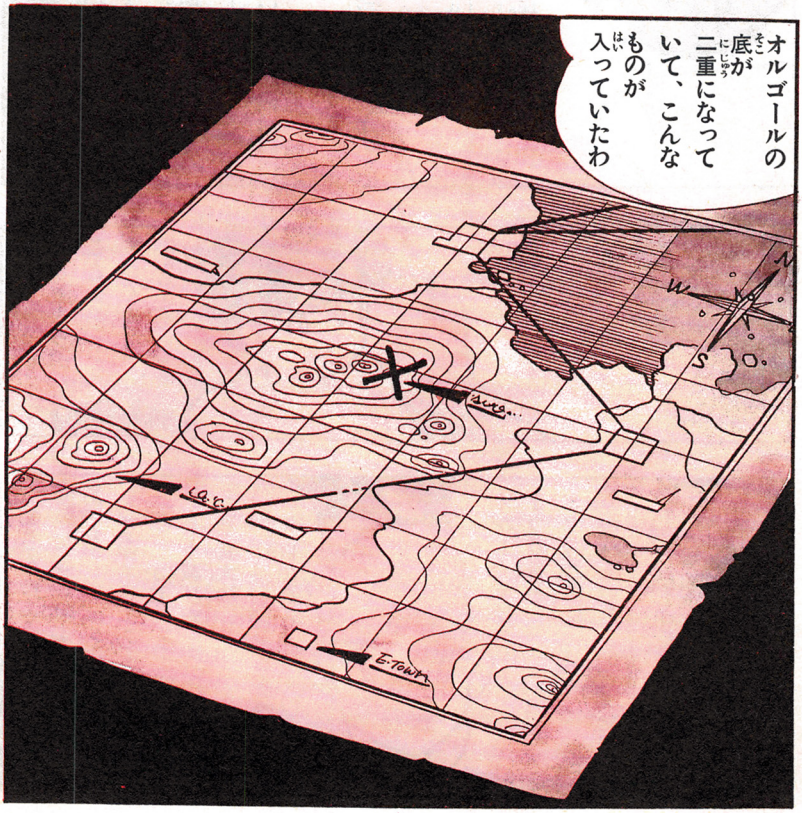
どう して？

キャサリン どうしたの どうして怒ってるの？
ランボーは いけないぜ
怒って なんか いないわ ただ悲しい だけよ！
わたし もう帰る！

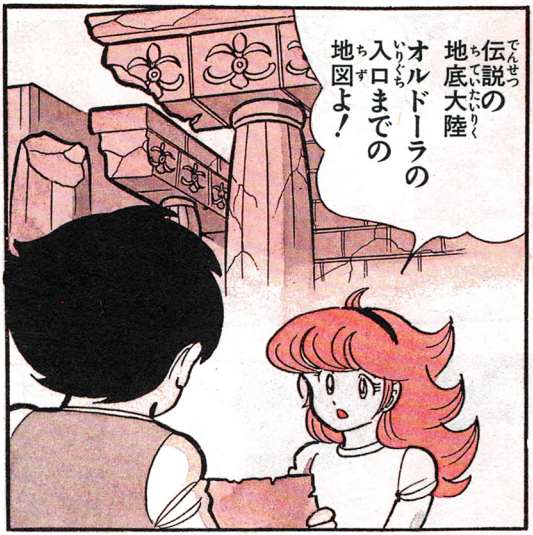
十年後まで わたしのこと 忘れちゃ だめよ
プ！ プ！
バカ ロック！

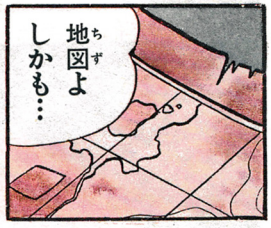
忘れる もんか！ この仕返しは 必ず してやるぞ！
わっ


エーン
エーン
エーン
ロック
これを見てちょうだい

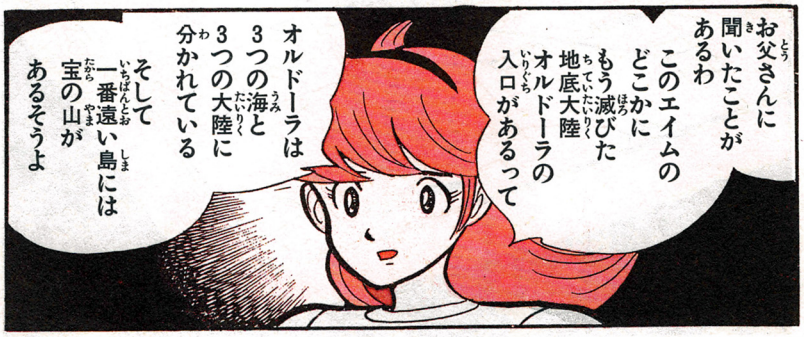

オルゴールの底が二重になっていて、こんなものが入っていたわ
N
W
S
E-Town

これは？


伝説の地底大陸オルドーラの入口までの地図よ！

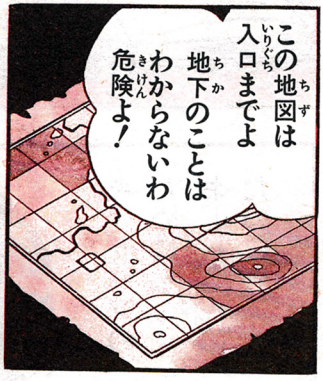

地図よしかも…

キャサリンはオルドーラのことを知ってるの？


お父さんに聞いたことがあるわ
このエイムのどこかにもう滅びた地底大陸オルドーラの入口があるって
オルドーラは3つの海と3つの大陸に分かれている
そして一番遠い島には宝の山があるそうよ

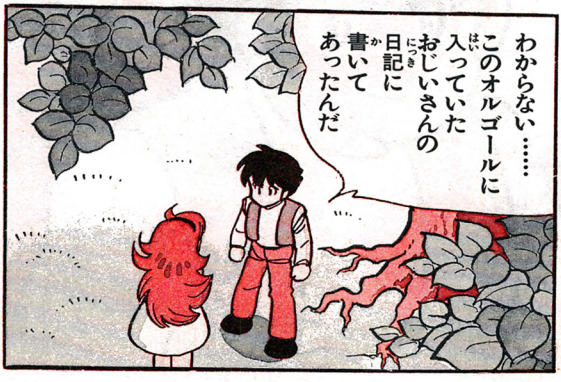
キャサリン
お金さえ
あれば
この土地を
離れなくても
いいんだろ！

だったら
ぼくがその
宝を取ってきて
やるよ！
そうすれ
ば…
ネッ
だめよ
そんなこと
できないわ

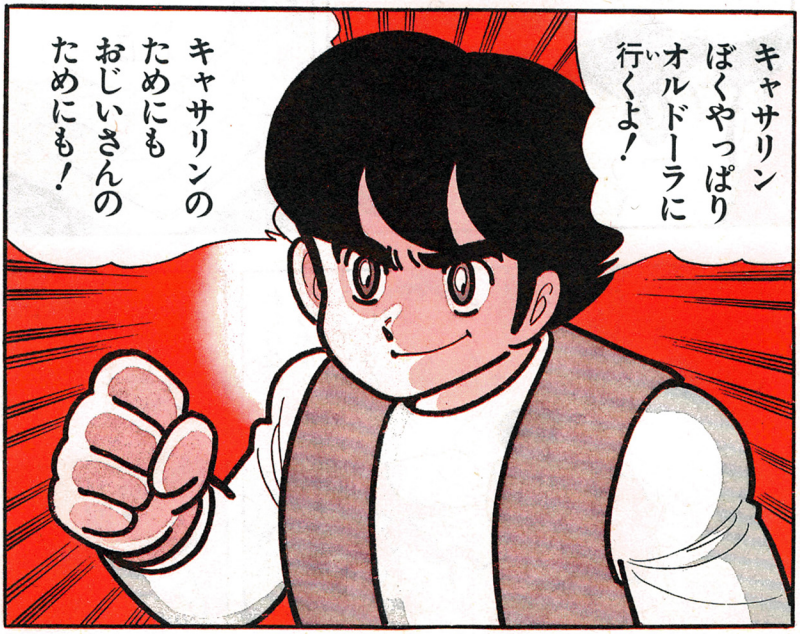

この地図は
入口までよ
地下のことは
わからないわ
危険よ！

走れば
走るほど
小さくなる
砕けば
砕くほど
大きくなる
それが
オルドーラ
オルドーラの
謎を解け
宝はそこに
ある！

ロック
それは
何のこと？


わからない……
このオルゴールに
入っていた
おじいさんの
日記に
書いて
あったんだ

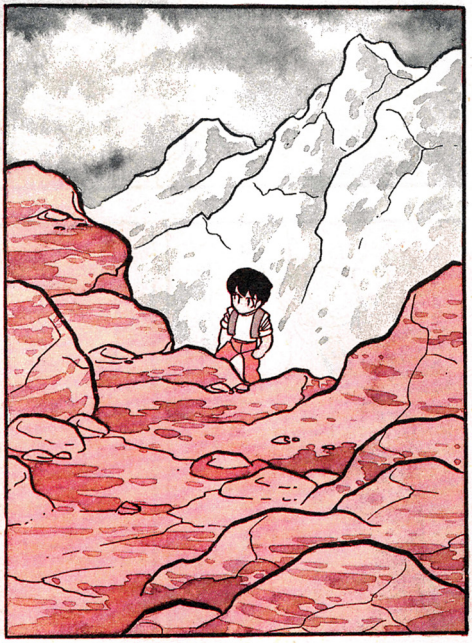
ぼくの
おじいさんは
とても冒険好き
だったらしいね
いろんな
冒険の
ことが
書いて
あったよ
でも
オルドーラのことは
最後のページに
それだけしか
書いて
なかったんだ
たぶん
オルドーラの
探険が
一番最後の
冒険だったんだと思う！

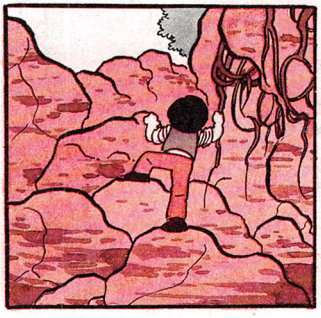

キャサリン
ぼくやっぱり
オルドーラに
行くよ！
キャサリンの
ためにも
おじいさんの
ためにも！

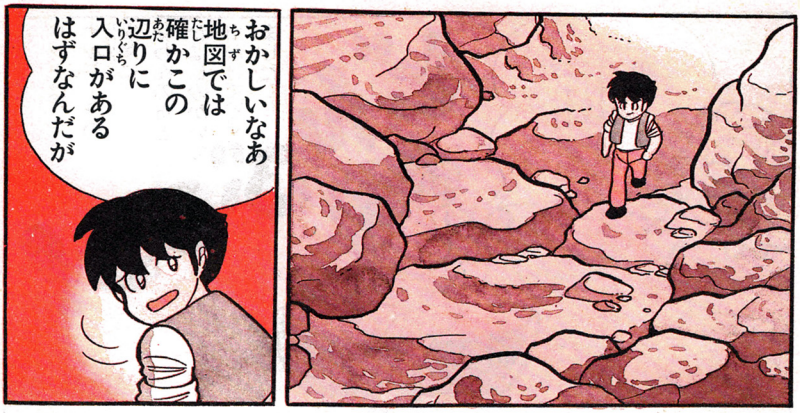
こうして
ロックは
オルドーラの
探険に
おわんの舟と
おはしのかいで
出かけていき
ました

どんぶらこ！

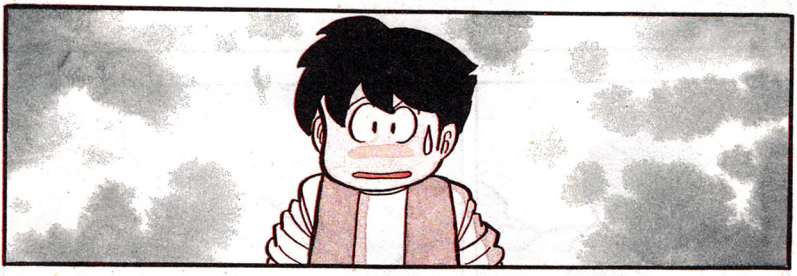
おれは
一寸法師
か？

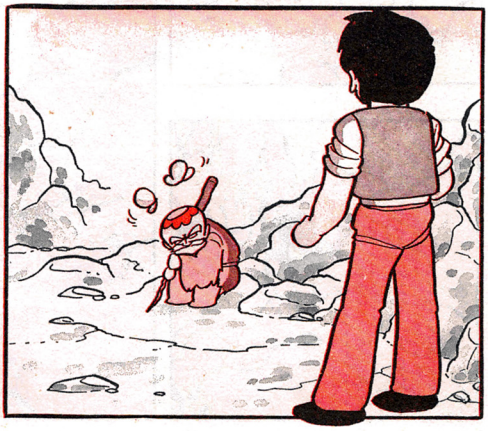




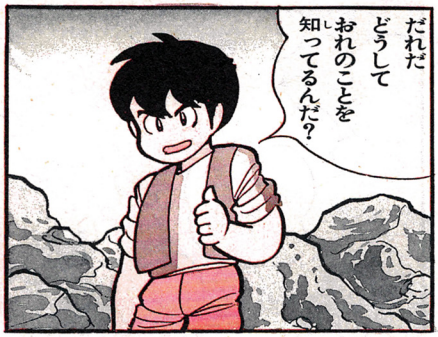


おかしいなあ
地図では
確かこの
辺りに
入口がある
はずなんだが



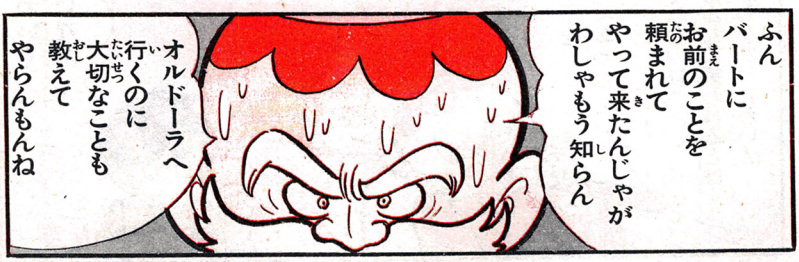


バートの孫
ロックじゃな


だれだ
どうして
おれのことを
知ってるんだ？

わしは昔
お前のじいさんに
オルドーラの
道で
助けられた
よう精じゃ

ぎゃはははっ
じいさんが
よう精だって
きったねえ
よう精
きったなくたって
よう精なんだ
からしかた
ねえじゃん
よう精だって
年を取るんだ
よーだ！


ふん
バートに
お前のことを
頼まれて
やって来たんじゃが
わしゃもう知らん
オルドーラへ
行くのに
大切なことも
教えて
やらんもんね

じいさん どこへ 行くの？
おうち！
バタバタ

じいさん そんなに 怒らないで
オルドーラの ことを 教えてよ
ネ…
ネ…

ベー！

かわいいなあ
かわいく なくて いいもん！
わしゃ 何年も お前の 来る日を 待っておったんじゃ
それなのに あんなに笑われるとは 思わなかったわい！

じゃあいいよもう聞かない！

オルドーラは自分で探すよ！

クルッ

ロックおいロック！

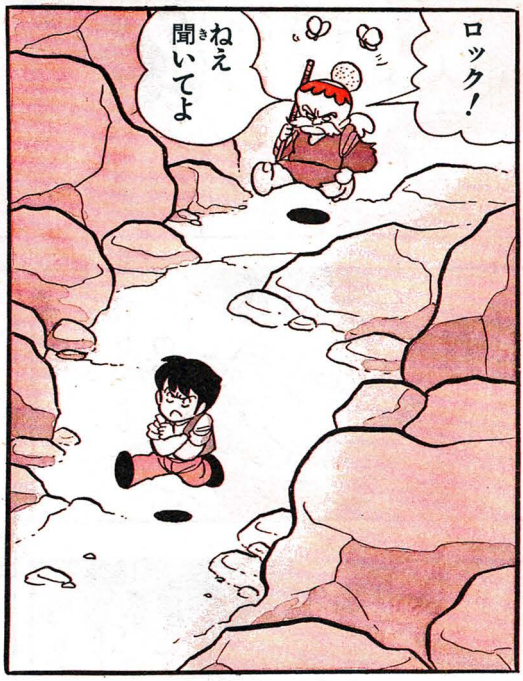
ホントに何も聞かなくてもいいのか？

ワッ

わっ

ロック自分ひとりでオルドーラなんぞ見つからないぞ！

わしに聞け！


ロック！
ねえ聞いてよ

バータレめ武器もなしでオルドーラへ行くつもりか！

わしの持っとる爆弾のもとを持ってけ！
なっ！ホレ ホレ

これさえあれば魔物を倒すことも壁を崩すこともできるぞ

ロック オルドーラの入口はそっちじゃない！

ほれほれ
ここじゃ

ゴゴゴゴゴー!

じいさん
ありがとう

ゼエ

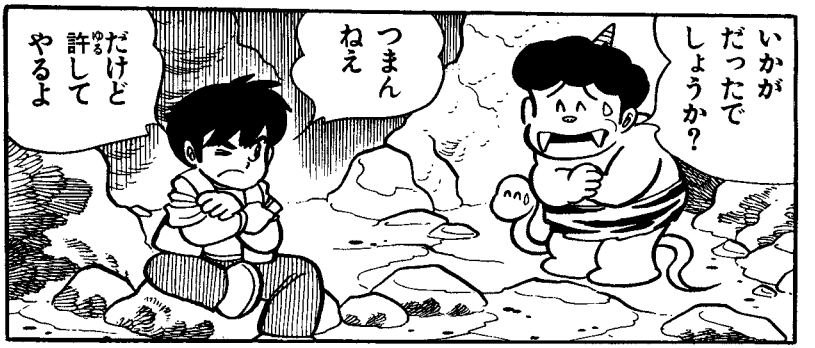
ゼエ

なあに
てえした
ことねえよ

バートとの
約束を
果たした
までの
ことじゃ

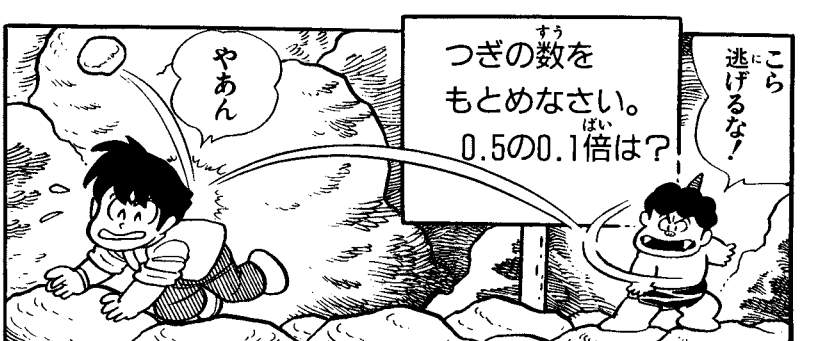
さあ
行くがよい

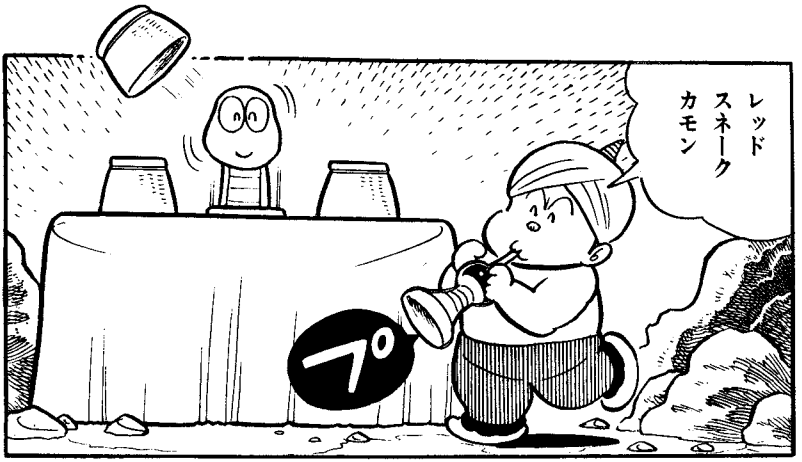
知恵と
勇気で
オルドーラの
宝を!

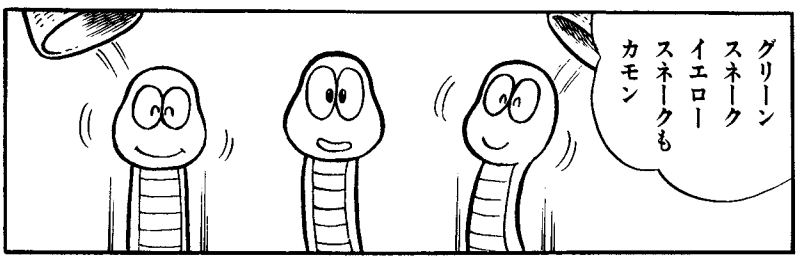

いかがだったでしょうか？
つまんねえ
だけど許してやるよ

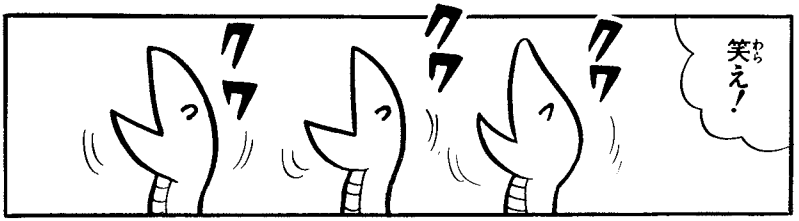
それではここで問題です

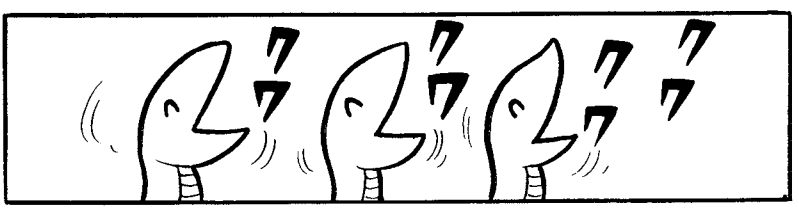
つぎの数をもとめなさい。
0.5の0.1倍は？
第一ゾーンはもうすぐ終わり早く解いてね
オヤッ


こら逃げるな！
つぎの数をもとめなさい。
0.5の0.1倍は？
やあん


レッド
スネーク
カモン
プ

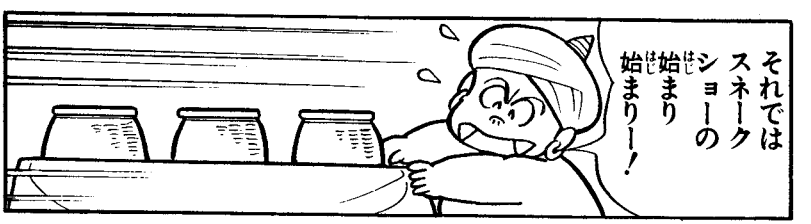

グリーン
スネーク
イエロー
スネークも
カモン


笑え!
クク
クク
クク


クク
クク
クク
クク

げっ
わあ かわいそう
いてえ

ロック許してぐで
よし何か芸を見せたら許してやろう
ちびった…


それではスネークショーの始まり始まりー！

げっ
踏まれる！

ひええ
踏みたく
ない！

ズン

ブチュッ

命をもらう！
シャー
ぎょえええっ
命が死ぬ!?

なにも
そんなに
嫌わなく
たって
いいでしょ！

ねえ
お友達に
なろうよ

やな
こった！

ペッ
ペッ

それじゃ
交換日誌
でも！

ポッ

それが
だめなら
せめて
文通でも
……

やあだ！

しかたが
ない
それなら
……

こら来るな！

バッ
バッ
バッ

それではここで問題です

ポコ

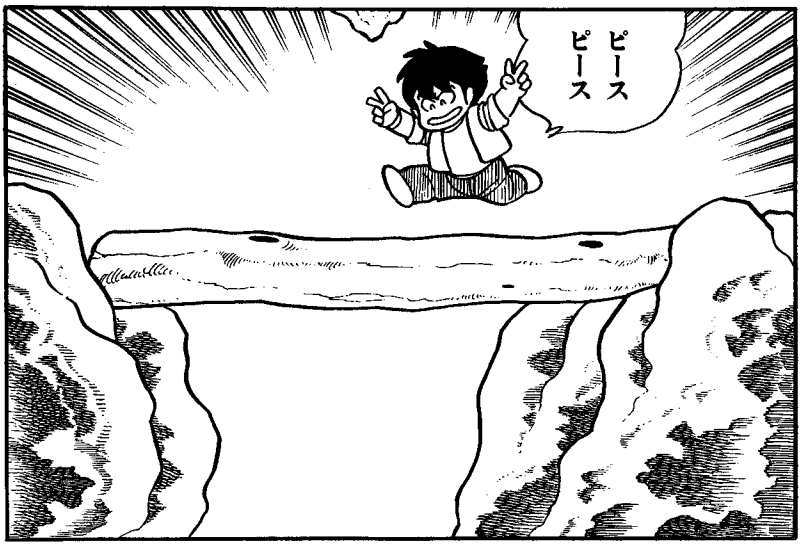
こんなときに何を言ってんだ！

どうかしたんですか？

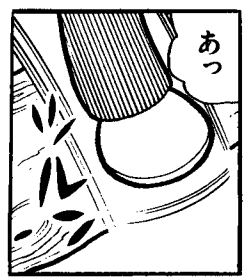
ヘビだよヘビ！

自慢じゃないがぼくは、ヘビはヘビの次に嫌いなほどヘビが嫌いなんだ！

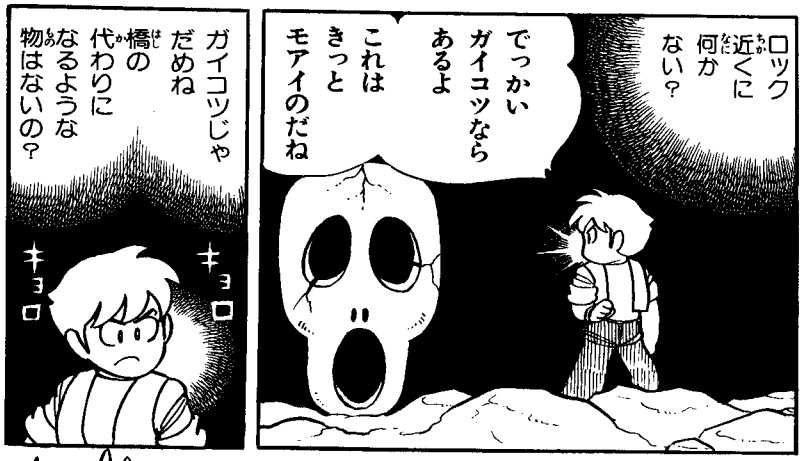
ああ ひどい目にあった
おっ
ぎょえ えっ！
ヘビー！


ピース
ピース

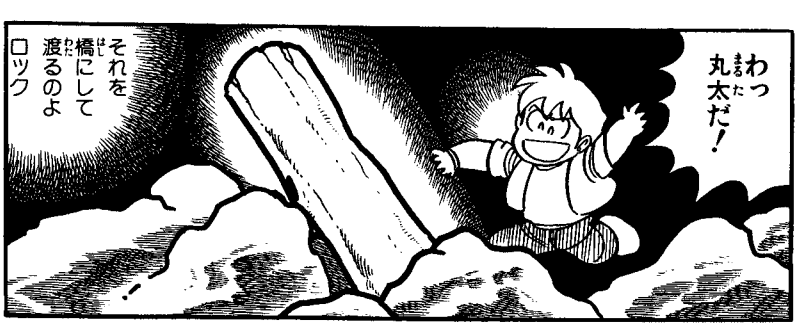
パン


あっ
ツル

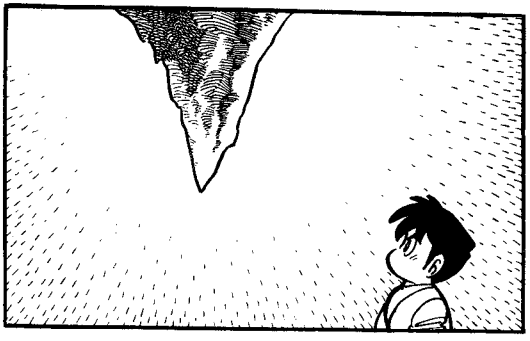
ロック
また
何を
悩んで
いるの？
なんでも
な…い…

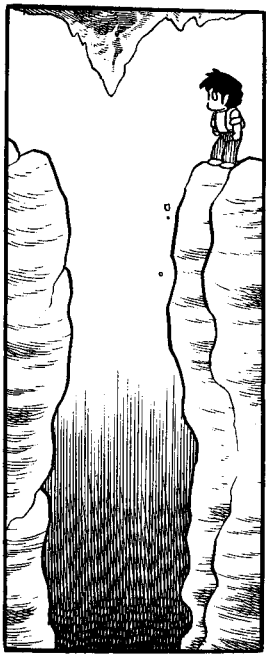

ロック近くに何かない？
でっかいガイコツならあるよ
これはきっとモアイのだね
ガイコツじゃだめね
橋の代わりになるような物はないの？
キョロ
キョロ

近道もおにぎりも爆弾が爆発したら出てきたな
よし、また爆弾を使ってみよう
ガーン


わっ丸太だ！
それを橋にして渡るのよ ロック

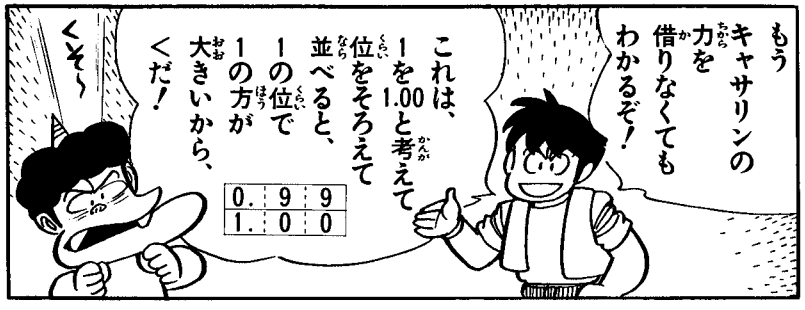
ありゃ
また
同じような
ところだ！





何を
悩んで
るの？
ロック
飛ぶべきか
飛ばざる
べきか…
それが
問題だ！

ちょっと待て
ここで問題だ！
こりゃ やっちゃな
□に当てはまる不等号を入れなさい。
0.99 □ 1
どうだ できるかな
こら ぼくを なめるな！


もう キャサリンの 力を 借りなくても わかるぞ！
これは、1を1.00と考えて 位をそろえて 並べると、1の位で 1の方が 大きいから、くだ！
0. 9 9
1. 0 0
くそ〜

やった！

こらっ おにぎり返せ！

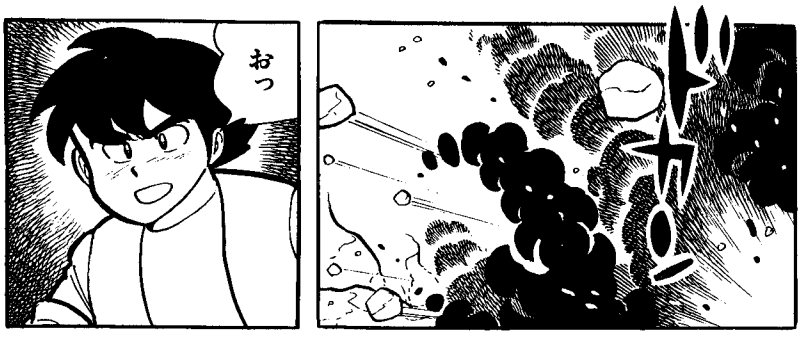
残念でした もう食べちゃったもん！

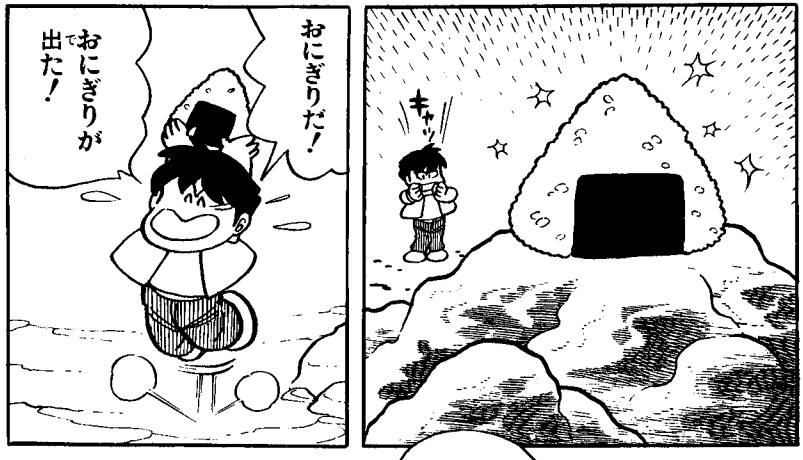
欲しければ これあげる

ヒョッ

どかーん

ポワ〜ン


ドカン
おっ


キャッ
おにぎりだ！
おにぎりが出た！

あ、あれはぼくがにぎったんだ隠しておいたのに！
おれに任せろ
近づくと危ねえぞ！
うめえ
ムシャムシャ

ドジ
もう帰ったら？
チビ
くそっ言わせておけば！
頭きた！
わあ怒った！
オニ！
あぶねえ
どかん
どかん
どかん

腹へったあ！

どないしはったん

うるそうてかないまへんな！

エ～ッ！
エ～ッ！
エ～ッ！

迷子かいな

ええっ ここまで弁当も持たずに来たって！

無謀なやつだなあ

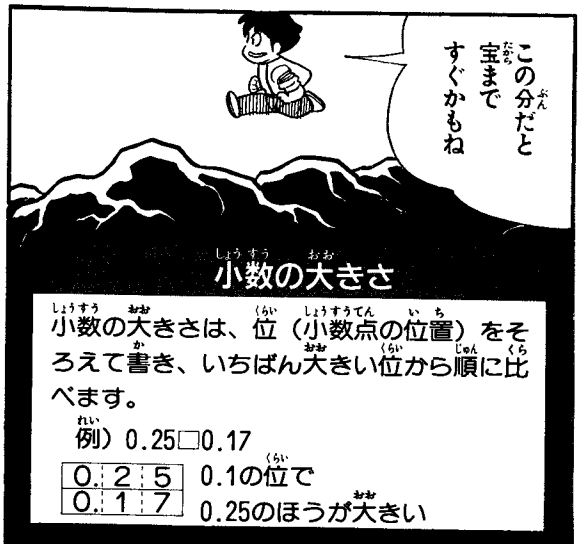
死ぬぞ！

だれだ！

ビクッ

なんだ腹の虫か！

そう言えば…



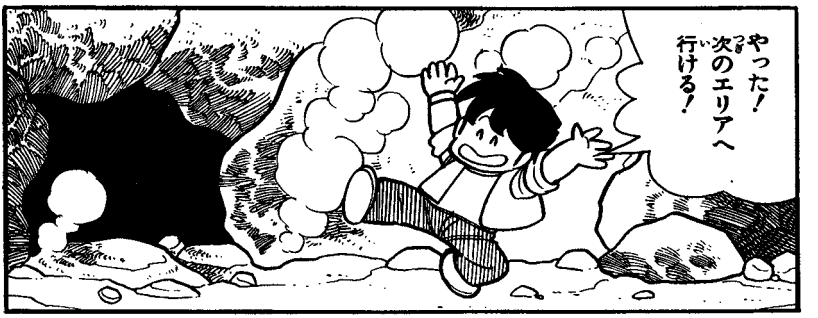
小数の大きさ

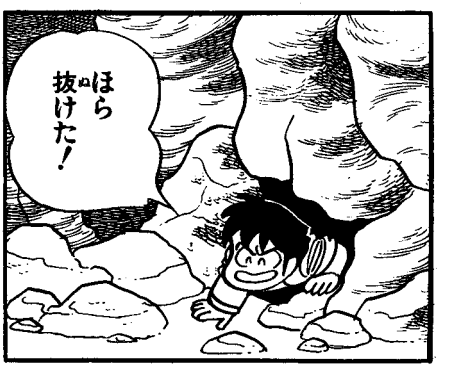
小数の大きさは、位（小数点の位置）をそろえて書き、いちばん大きい位から順に比べます。

例）0.25□0.17

0.	2	5
0.	1	7

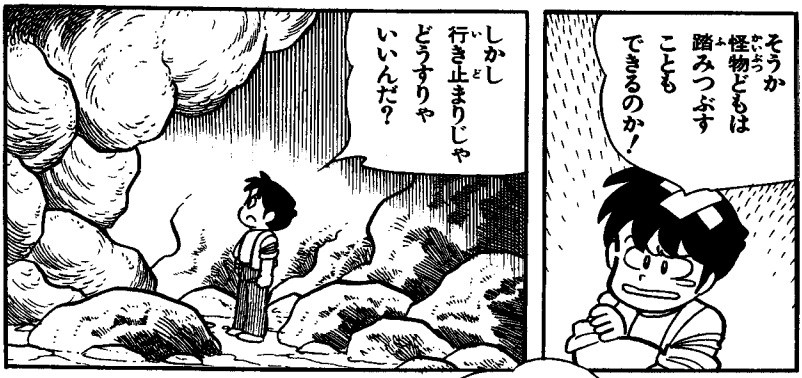
0.1の位で
0.25のほうが大きい


やった！次のエリアへ行ける！


ほら抜けた！

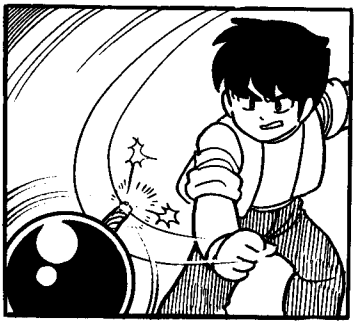
それでは早速クイズです！

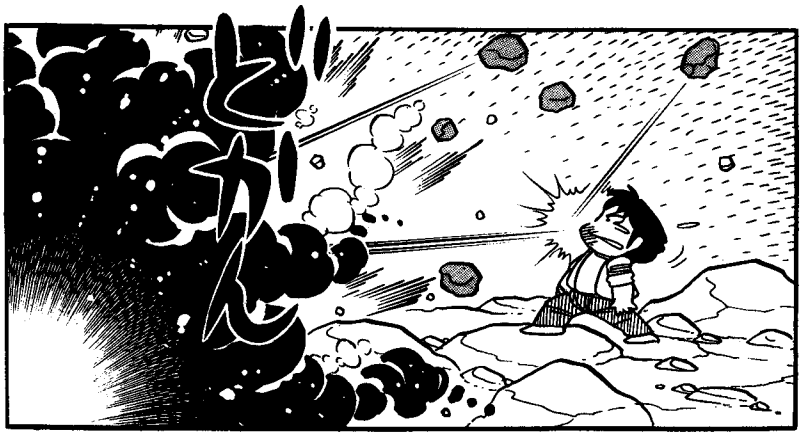
エリアが進むにつれて難しくなるよ
□に当てはまる不等号を入れなさい。
0.25□0.17
近道探そうかなー


そうか怪物どもは踏みつぶすこともできるのか！

しかし行き止まりじゃどうすりゃいいんだ？

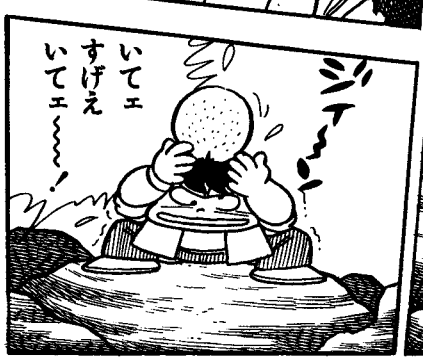
おっこの岩だけ色が違う！

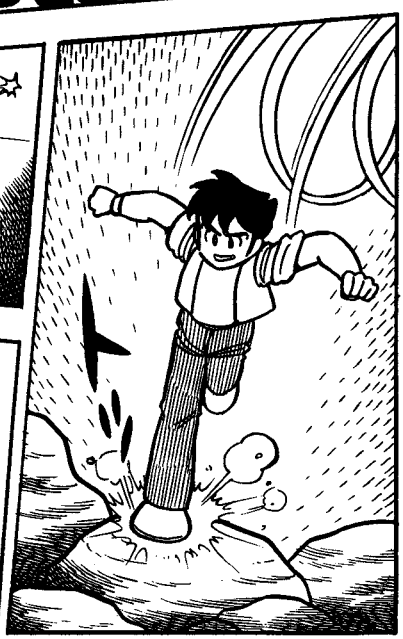



とりかえ

ドカ

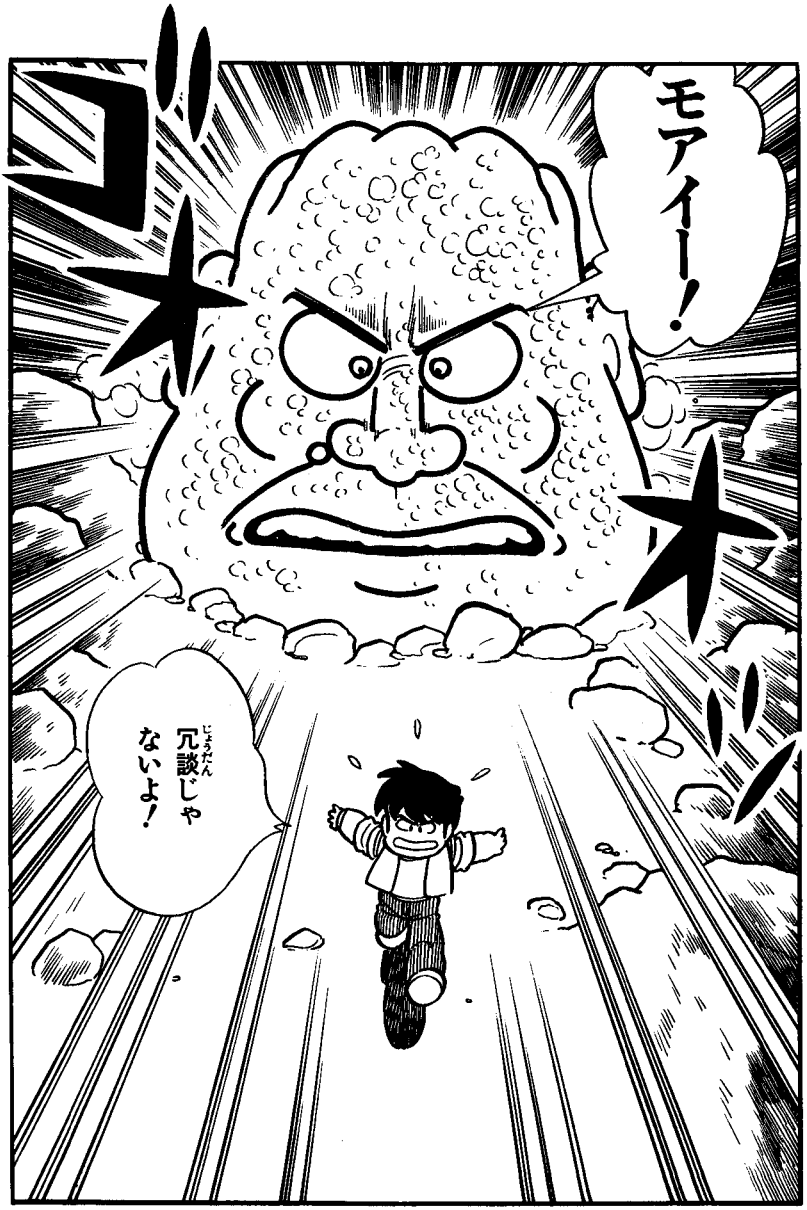
ゴン


ジィ
いてェ
すげえ
いてェ〜〜〜!


ト

あれえ消えた！
スッ
どこさ行っただ？
スッ
げえっ
脳天キック！
ドカッ

わあっ
行き止まり
だ！
つぶして
やる！
わあん
あんこが
出ちゃう！


モアイー！
冗談じゃないよ！

こりゃ
ドッカン
ドッカン
うるさいぞ！

またオニか！

もう問題なんか解かないぞ

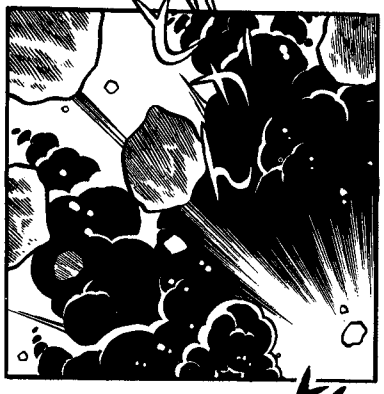
爆弾で近道を探して行っちゃうんだから！

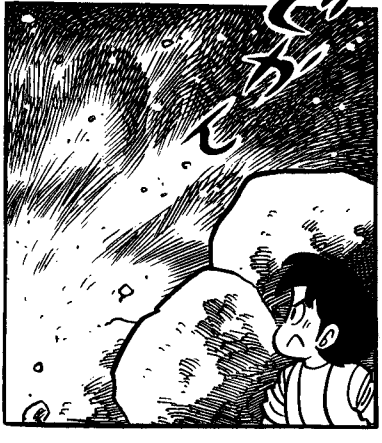
あんまりでかい面するな……！

でかい面で悪かったな！

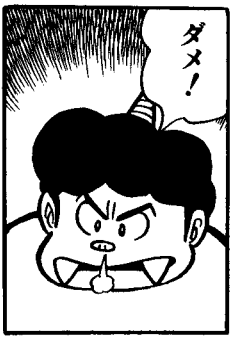
オルドーラまでの道は長いでっせ
気をつけてねえ！
なんか変な気分だな

また近道を探そう！




どかん

わかった
答えは
2.3だ!!
せーかーい!
花
なあんだ
やれば
できるんじゃ
ない!
能ある
豚はヘソを
隠すとか
ハハハハ…


ダメ！

5
つぎの数をもとめなさい。
1を2こと0.1を3こ
あわせた数

ダメ
ダメ
ダメ
4
6

あんさん
てきとうに
答えちゃ
ダメだよ
1を2こと
0.1を3こ
あわせた数
だって

それぞれの
数を求めて
最後に
たせば
いいんだよ
1が2こで2
0.1が3こで0.3
2+0.3=2.3

なんだ同じところじゃないか？

違いまっせ！

ヒ

なんだお前はさっきの親切オニじゃないか！

違いまっせ！親切オニさんはエリアーのオニさんでここはエリア3でっせ！

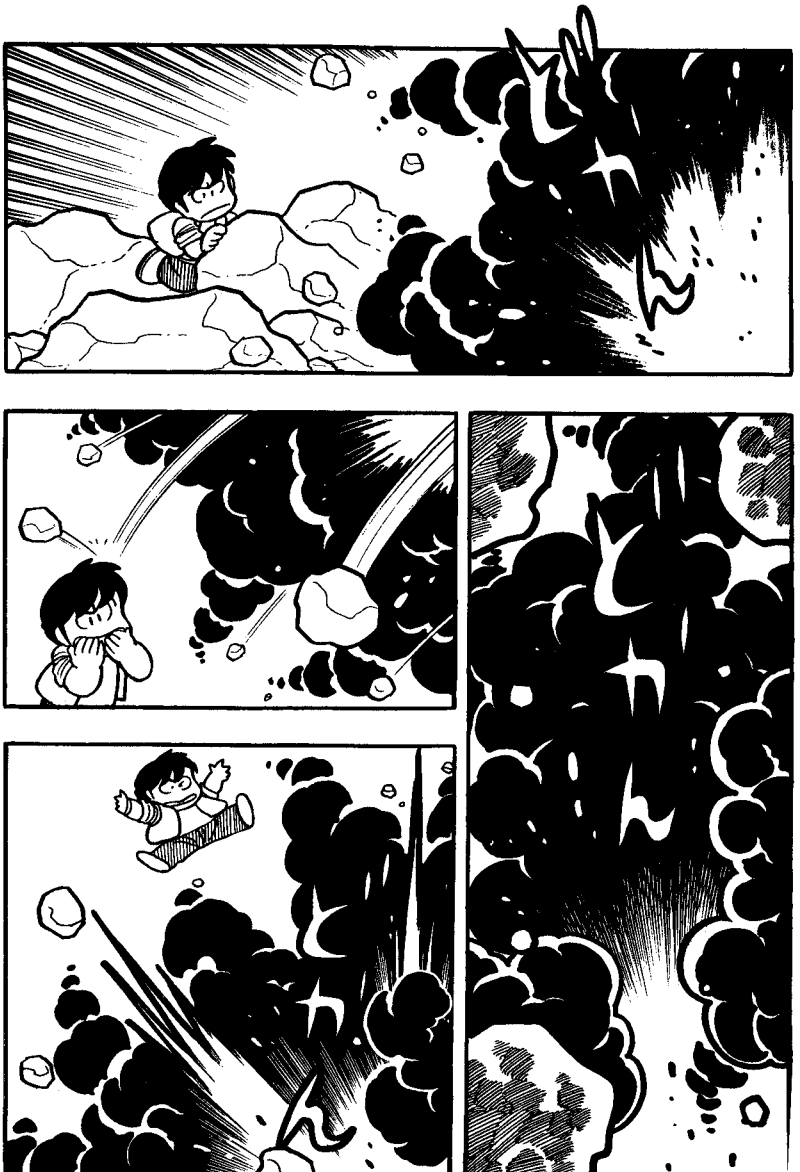
試しにクイズを差し上げまっせ！

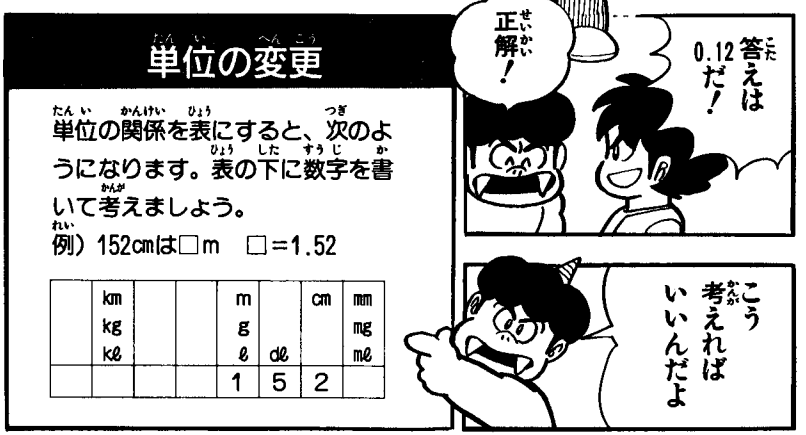
またかよう！

ほっかり
めっけ！

へへへ
近道を通れば問題をやらなくてもすむぞ

ボコ



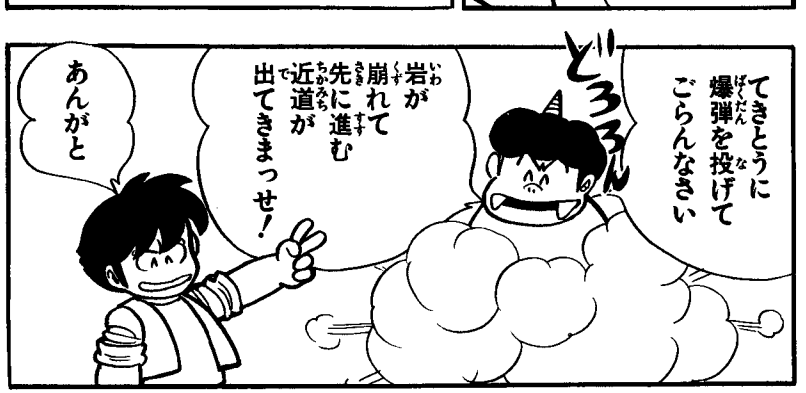


単位の変更

単位の関係を表にすると、次のようになります。表の下に数字を書いて考えましょう。

例）152cmは□m　□＝1.52

	km kg kℓ			m g ℓ	dℓ	cm	mm mg mℓ
				1	5	2	



あんた さっき 爆弾で 死んだでしょ

あれは おらの オニィさん

三分金縛り

言わんときゃよかった

ではここでクイズです！

わかるかな？

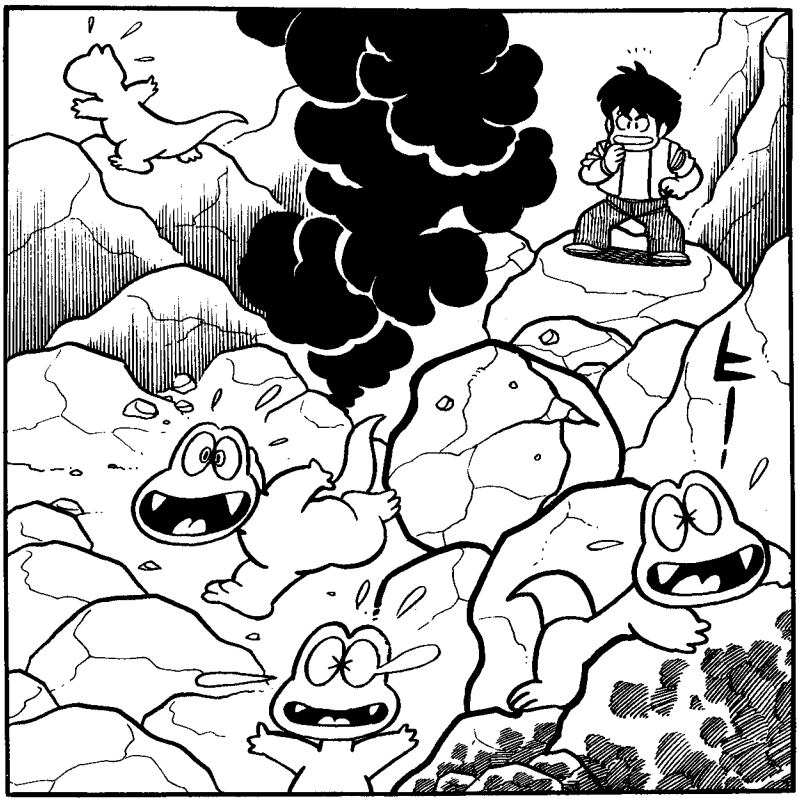
?に当てはまる数はいくつでしょう。

120gは?kg？

こんなの簡単だい！

ほう

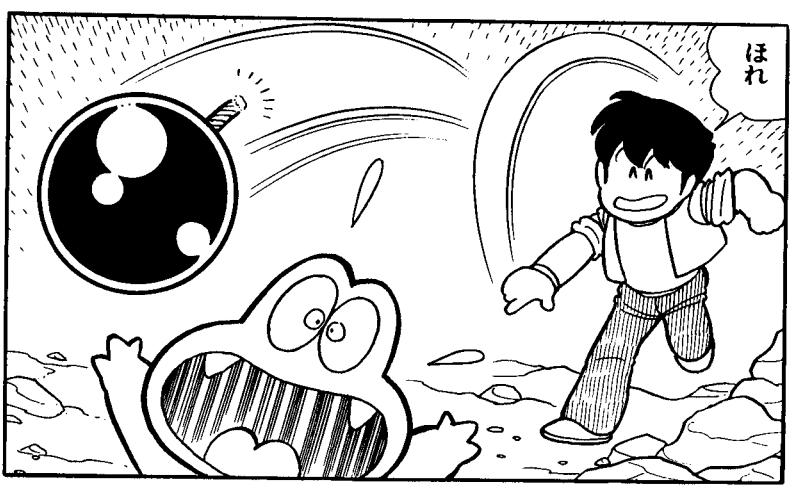
キャサリン！

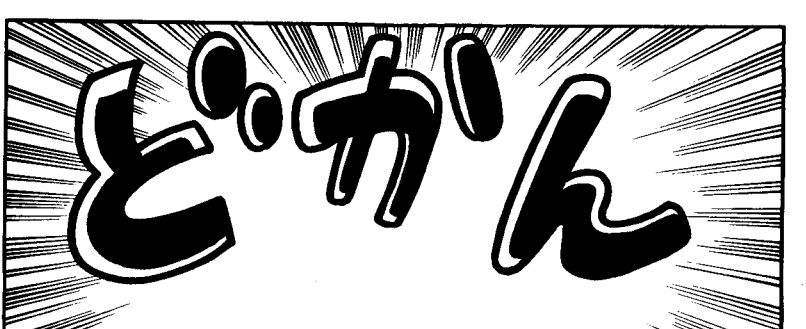

ヒ!

ずいぶん
いっぱい
隠れて
たんだな

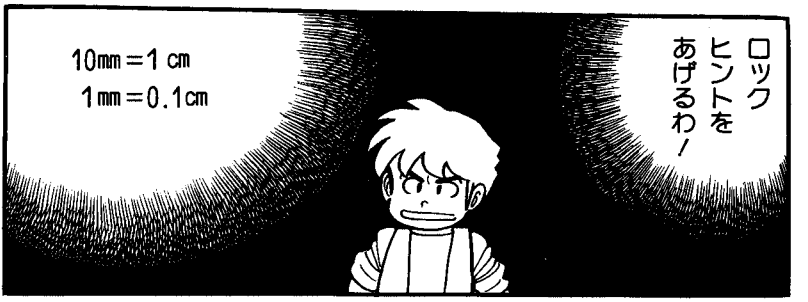
はい
ここで
クイズです

ずいぶん弱虫なトカゲだな
近づくと逃げていく！
ヒ～ン
人間こわい～

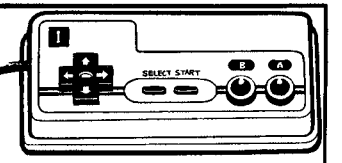

ほれ


どかん

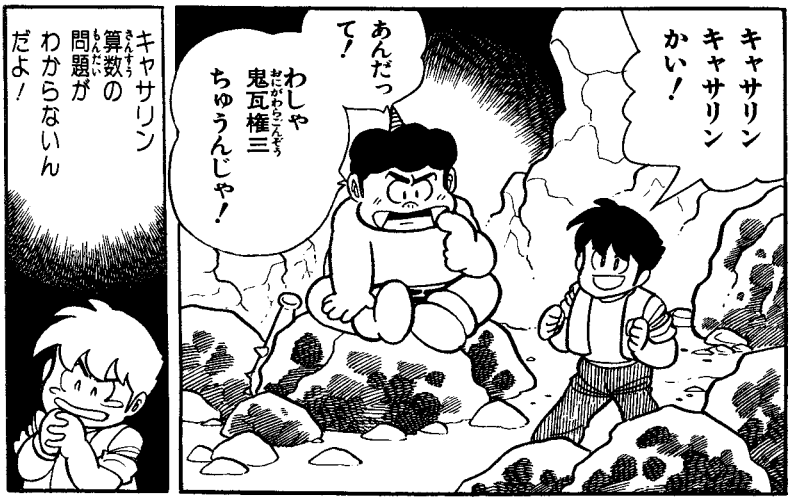
この調子ならうまくオルドーラへ行けるぞ
トカゲ！
人間！
来るなー！こっちへ来るなー！

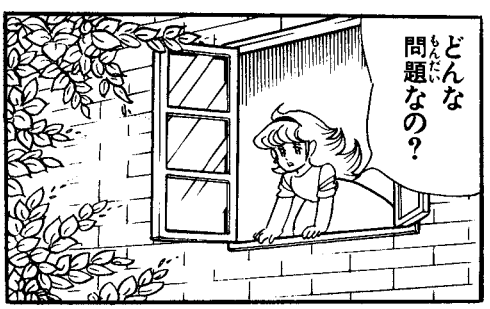


数字の入力のしかた



①十字ボタンの⬆⬇で、1けための数字を探す（⬆は数字が増え、⬇は減る）。
②小数点は9の次に出る。
③数字を取り消すときは、十字ボタンの⬅を押す（ひとけたずつ減っていく）。
④2けため、3けため…を入力する。
⑤最終的な答えを確認したら、Aボタンを押す。
☆キャサリンのヒントをもらうには、セレクトボタンを押せばいい。


キャサリン
キャサリン
かい！
あんだって！
わしゃ
鬼瓦権三
ちゅうんじゃ！
キャサリン
算数の
問題が
わからないん
だよ！


どんな
問題なの？

15ミリは
何センチか
だって！
15ミリは
15ミリだよ
なあ

なんでこんなところで算数なんかやらなきゃいけないんだよ！

あいやー お客さん シロウトだね

オルドーラへ行くにはわしらオニの出す問題を最低でも1エリア3問

1ゾーンで30問全部で90問は正解しないと行けないんだど！

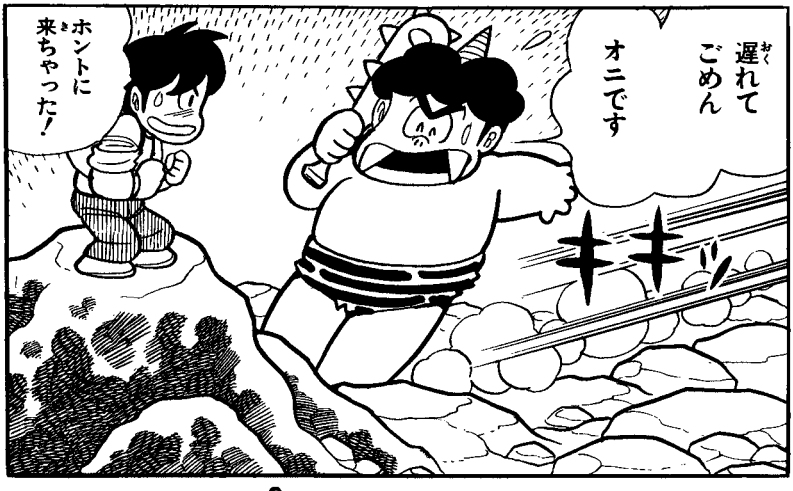
ヒー

来るんじゃなかった！

さあ早く答えろよ！

ウー ウー ウー

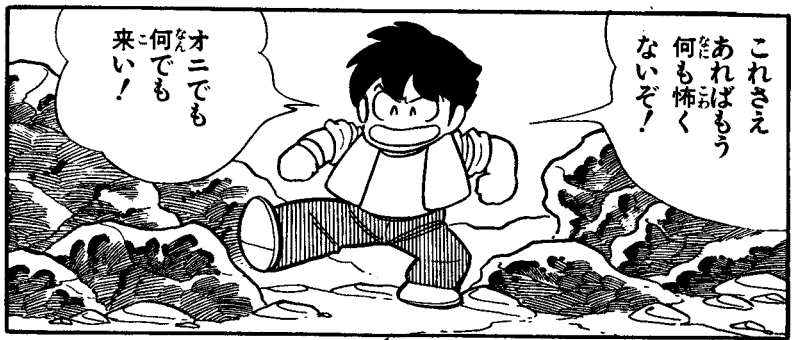
ロック何を悩んでるの？


遅れてごめん
オニです
ホントに来ちゃった！
キキッ

ねえねえ
わしにも爆弾ぶっつけて！

いて

はい
ここで
クイズです
?に当てはまる数は
いくつでしょう。
15mmは?cm?


これさえあればもう何も怖くないぞ！
オニでも何でも来い！

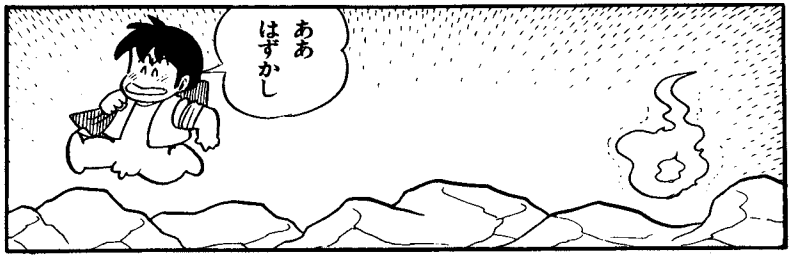
ドドドドドド

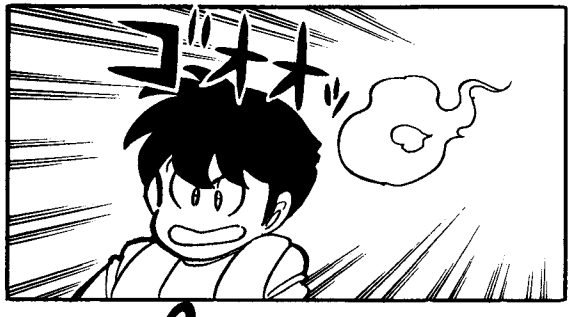
ドカーン

はああっ
びっくら
した！

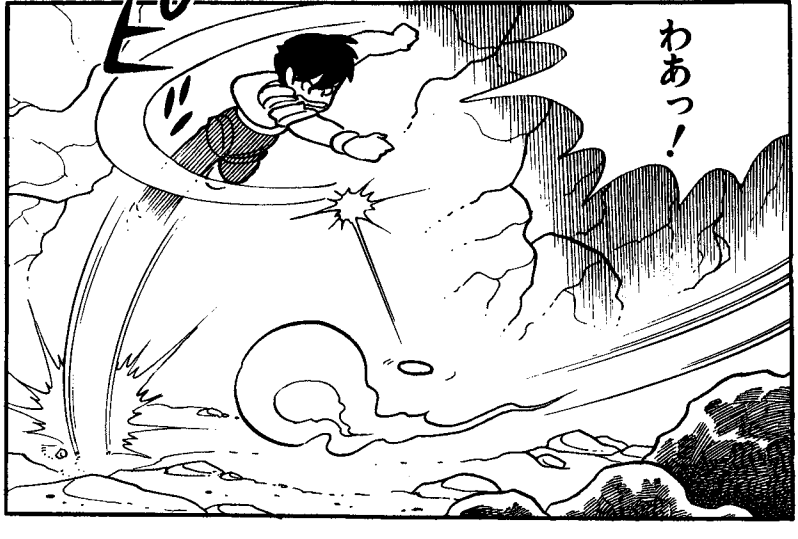
どうし
ちゃった
んだ？

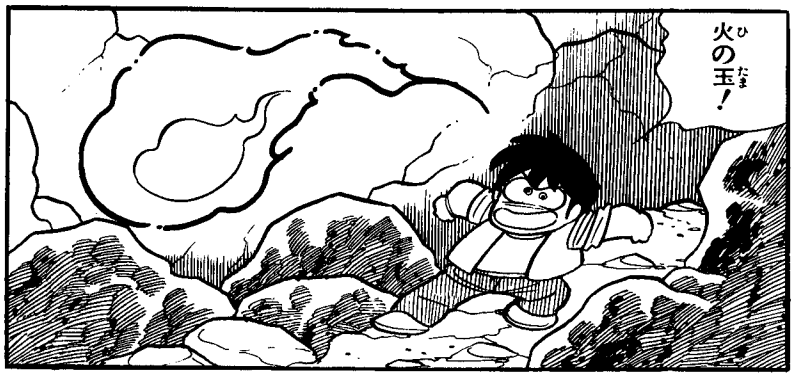
はっ
これだ！
爆弾の
もとの
おかげだ


ああ
はずかし


ゴオオッ

おれだって
はずかしい
わい！
ゴロ


ピ
わあっ！

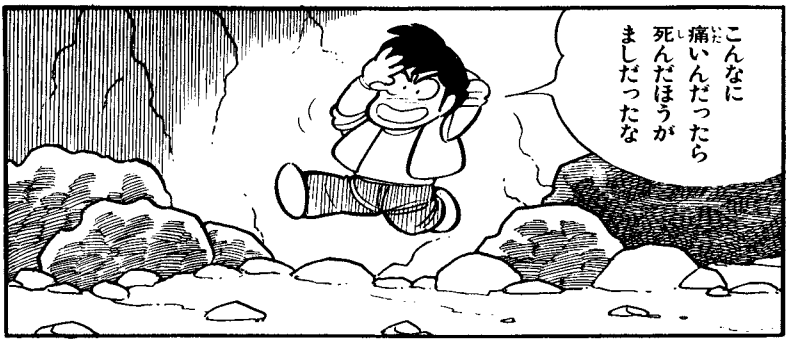

火の玉！

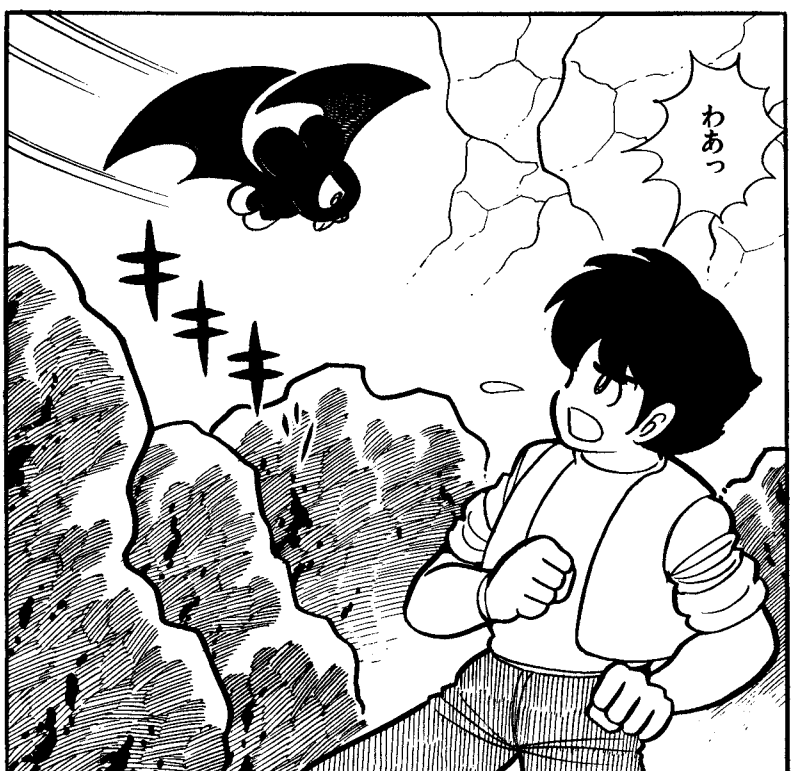
うわっ
追ってくる！

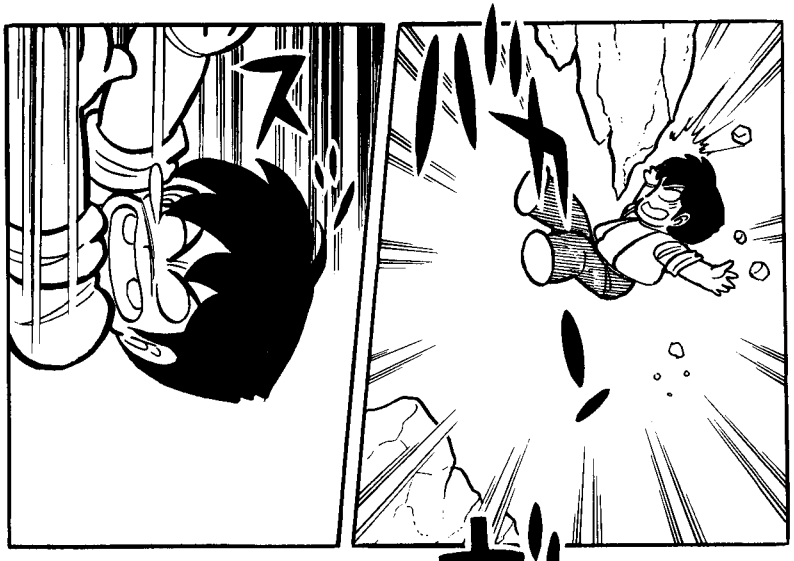
ドキッ

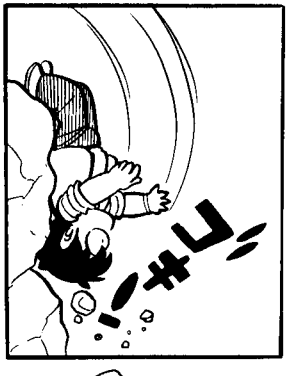
火の玉め
来るなら
来てみろ
オシッコで
消しちゃうぞ

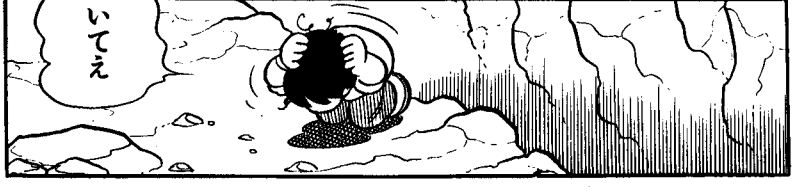
危ねえ！
おっ
上でウロウロしてる
気をつけなくちゃ！
キキッ

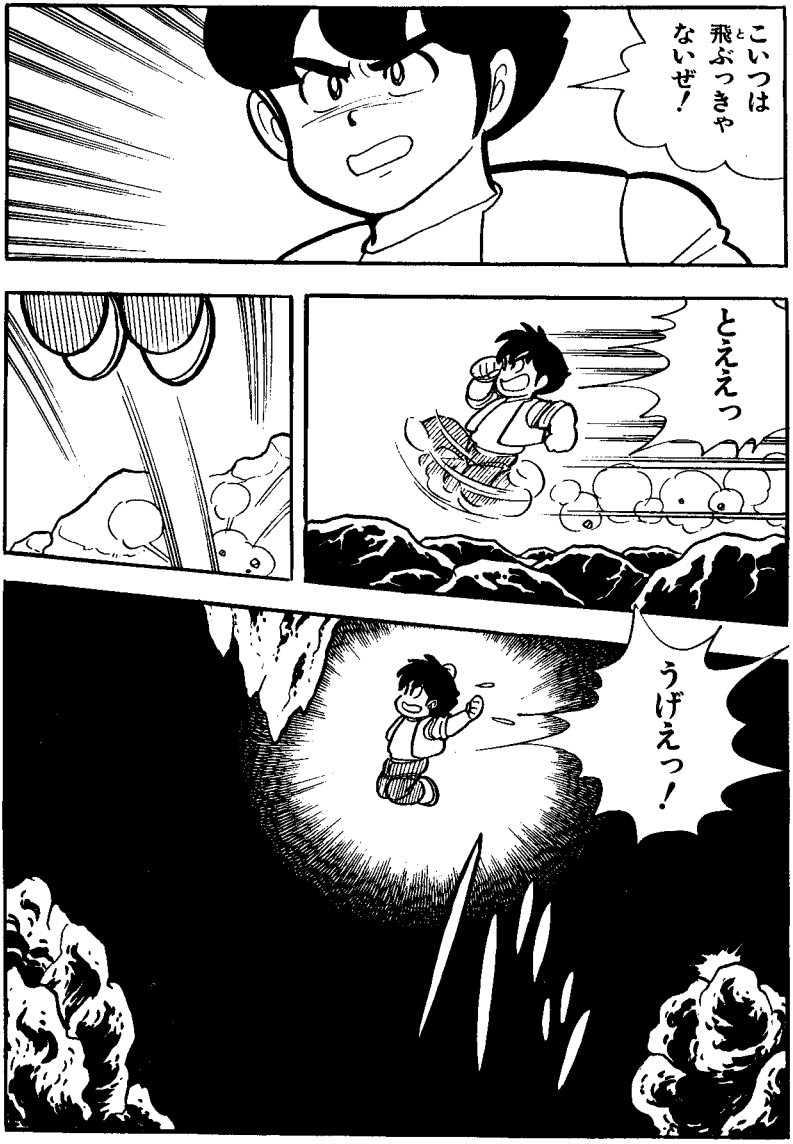

こんなに痛いんだったら死んだほうがましだったな


わあっ

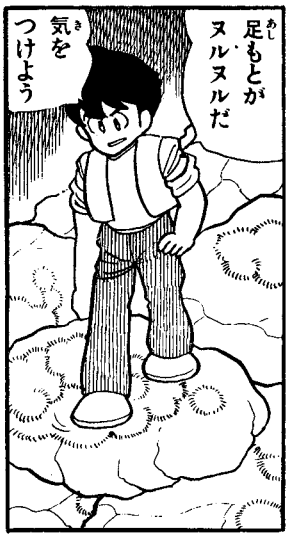

ズッ
バカ
ガッ


ザレ

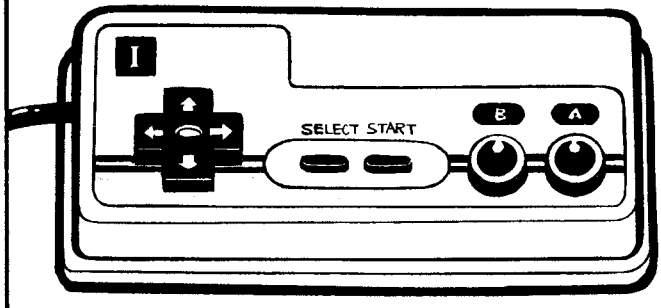

いてえ


こいつは飛ぶっきゃないぜ！
とえええっ
うげえっ！

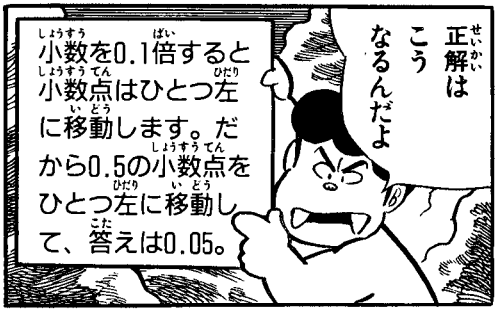
わっ
すごい
がけ！
ひええっ
怖い！
きゃん玉が
縮み
上がるなあ

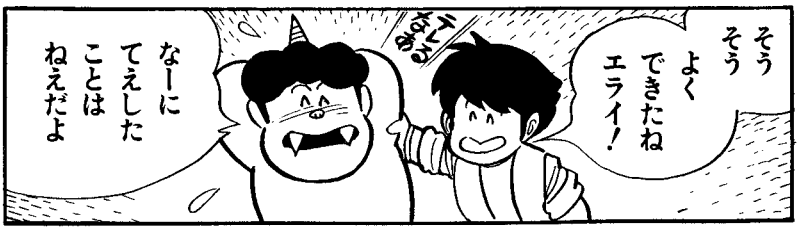


コントローラの使い方



○十字ボタン ◆◆ ：ロックの進む方向を変える
◆ ：ロックをしゃがませる
○Aボタン：ロックをジャンプさせる
○Bボタン：ロックに爆弾を投げさせる
○スタートボタン：ゲームを中断(ポーズ)する
○セレクトボタン：問題が出たときに、ヒント画面を呼び出す





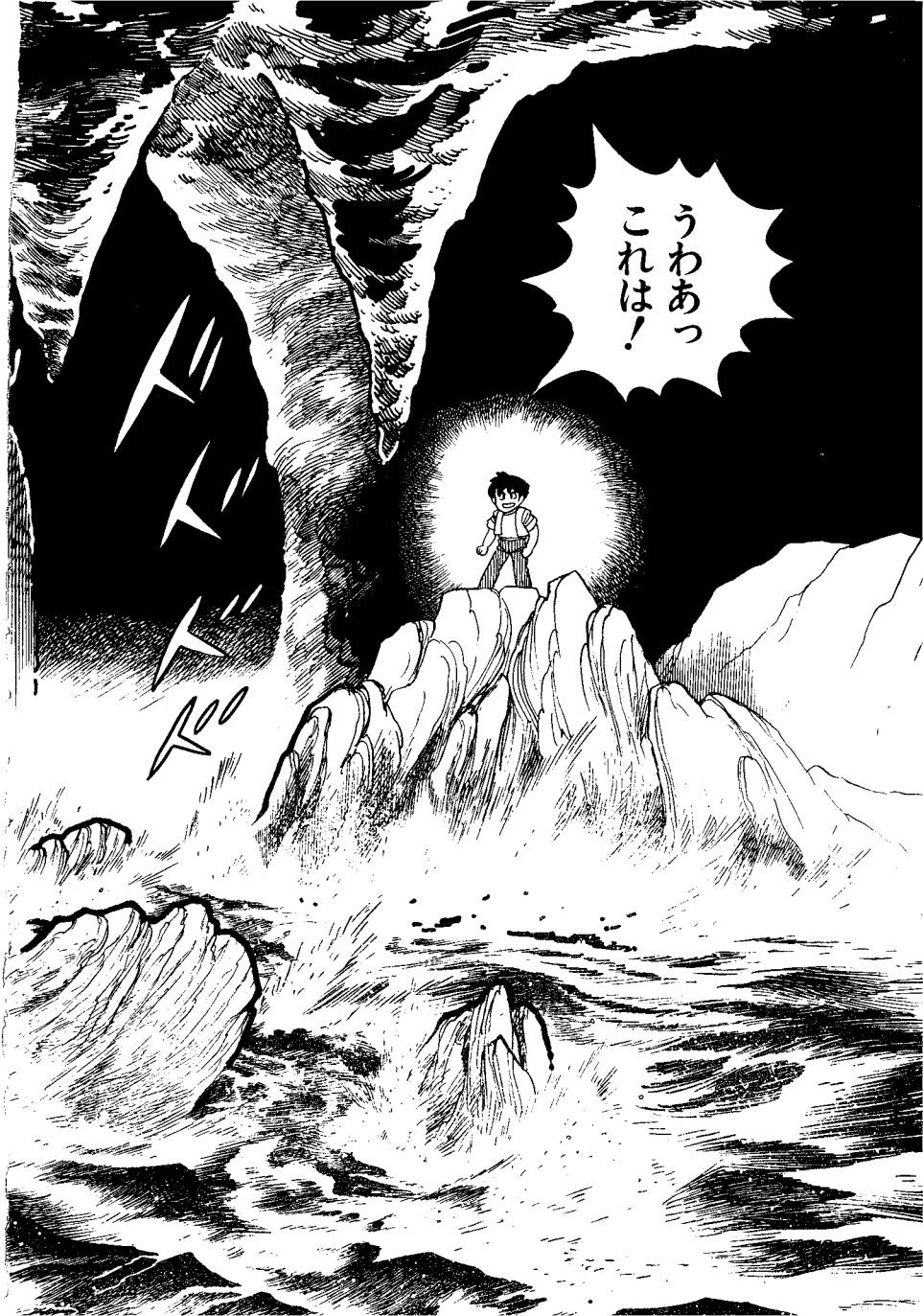
小数点の位置

小数を10倍すると小数点の位置はひとつ右に、0.1倍するとひとつ左に移動します。

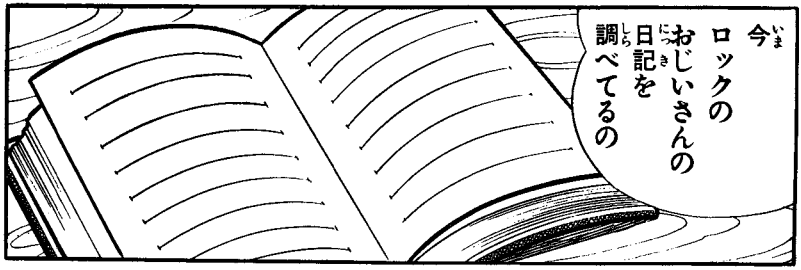
0.1倍　0.1倍

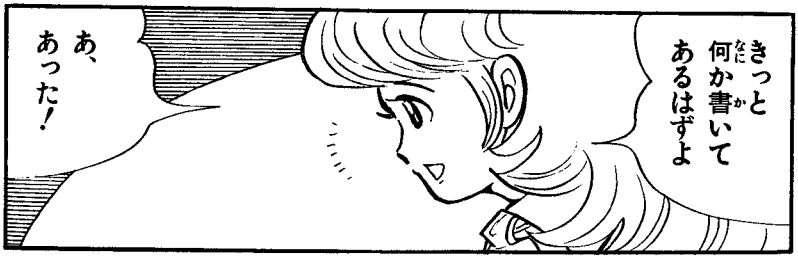
0.5　0.05　0.005

10倍　10倍


うわあっ
これは！
ズズズズ

ロック何があったの？
海だよ地下に海がある！
困ったなこれ以上先に進めなくなったぞ
ちょっと待ってロック


今ロックのおじいさんの日記を調べてるの


きっと何か書いてあるはずよ
あ、あった！

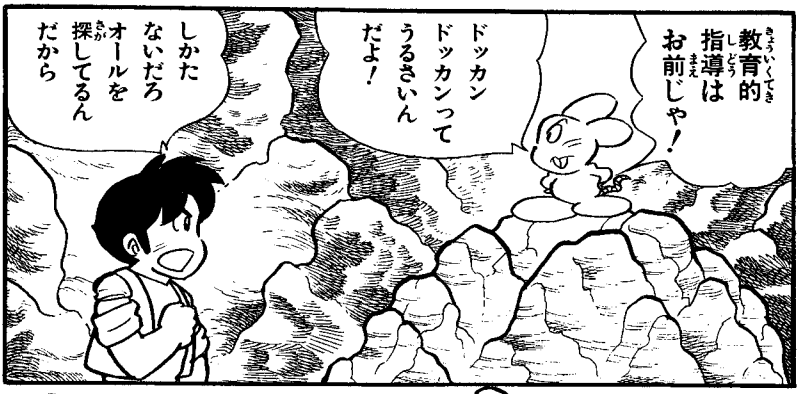
ロック どこかに おじいさんが ゴムボートと オールを 隠して おいたって 書いて あるわよ

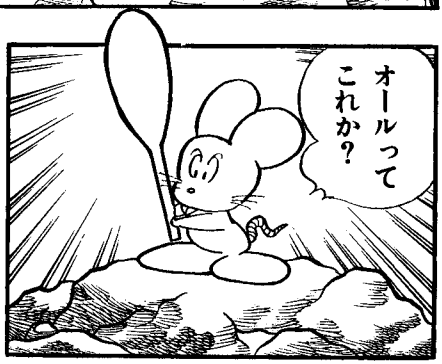
ゴムボートに オール？

そんなの どこにも なかったぞ

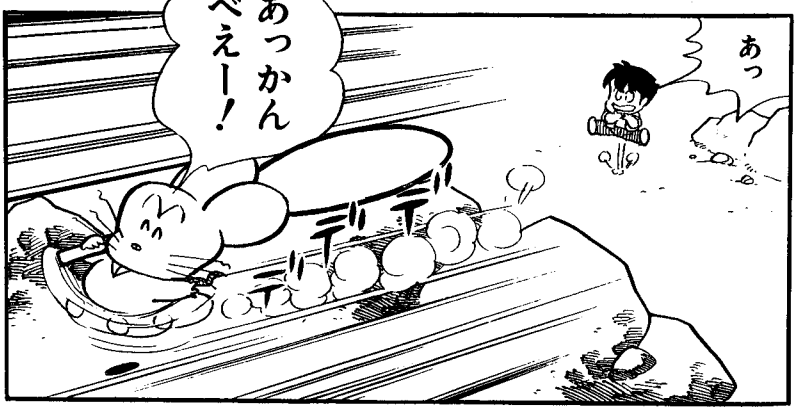
ドカ
やった！
パチ
パチ
パチ
あとはオールだよ
うん

どかん
どかん
だれだ ドッカン ドッカンって！
チュウ
わっ 大きな ネズミ
いいえ チュウ ぐらい です
ギャハハハハ
チュウぐらいだって
ピッ
あら
教育的指導！


教育的指導はお前じゃ！
ドッカンドッカンってうるさいんだよ！
しかたないだろオールを探してるんだから


オールってこれか？

そうそれだ！
ちょうだい！


あっ
あっかんべえー！

待てえっ
どかん
どかん
どかん
ひえええっ
そりゃ捕まえた！
オールをよこせ！
チュウ
ぼ、ぼくじゃないよ！

やーい ここまで おいで
ゼェ
ゼェ
ゼェ
くそっ ホントに 頭にきたぞ！
オニ！
ピシッ
は、はい
手伝え！
ハッ
はい

おりゃ
ああっ
ポイ
ポイ
ポイ

ふええ
怖い
よう！
こりゃあ
ムチャムチャ
危ないぞ！
ぐふふ
どうでえ

さあ オールを よこせ！
よこさ ないと この岩を 崩すぞ
わかった やるよ！
ポイ
コン
あら
ガン

わあっ

ガ

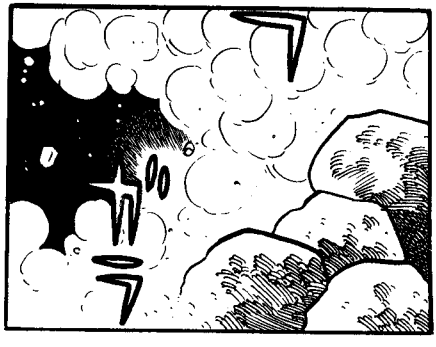
ガ

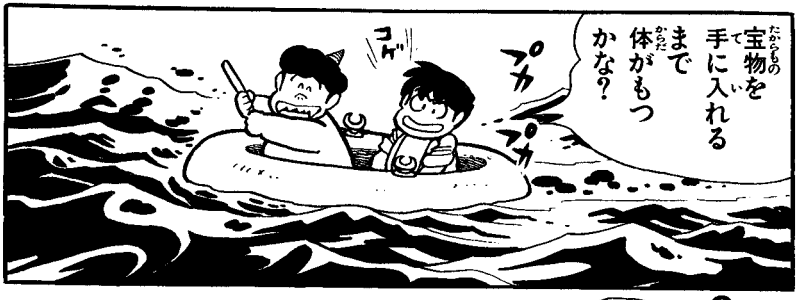
ガ

ガ

ガ

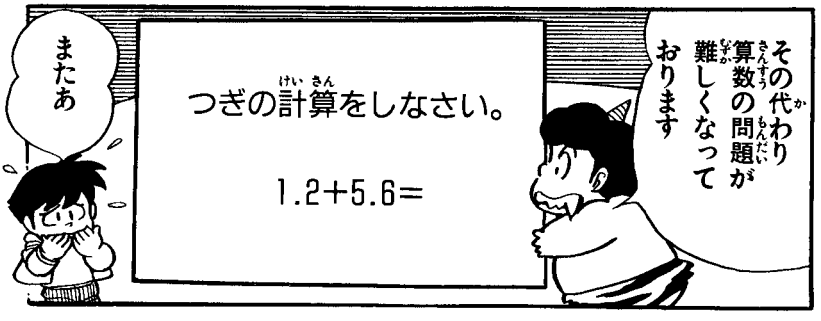
チュウ意
一秒
ケガ一生




宝物を手に入れるまで体がもつかな？
プカ
プカ
コグ

ここはどこだ？

第二ゾーンでげすよ
なんだ第一ゾーンと変わらないな！


その代わり算数の問題が難しくなっております
つぎの計算をしなさい。
1.2+5.6=
またあ

小数のたし算

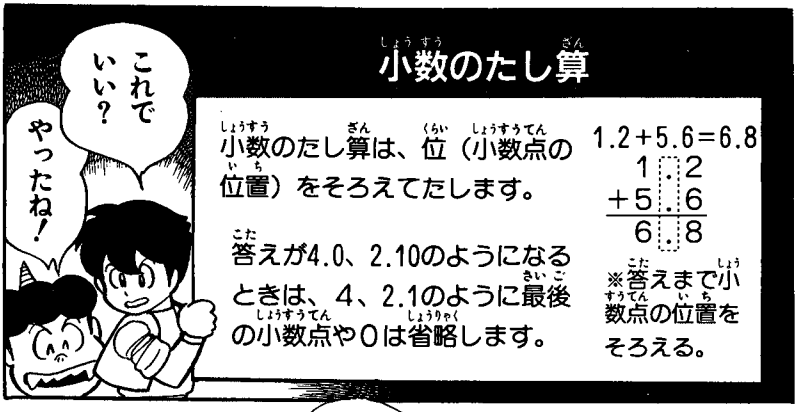
小数のたし算は、位（小数点の位置）をそろえてたします。

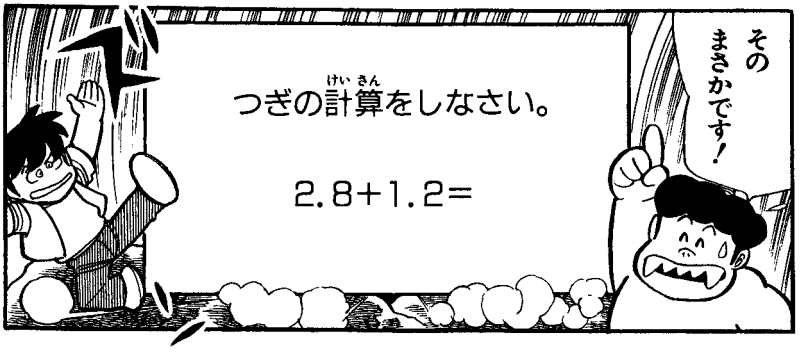
答えが4.0、2.10のようになるときは、4、2.1のように最後の小数点や0は省略します。

1.2＋5.6＝6.8

```
  1.2
＋5.6
  6.8
```

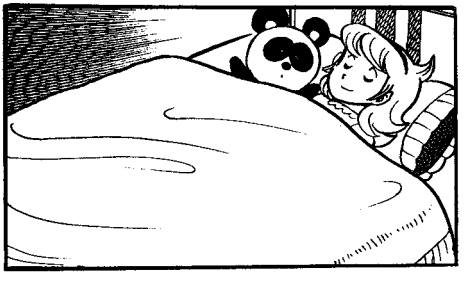
※答えまで小数点の位置をそろえる。



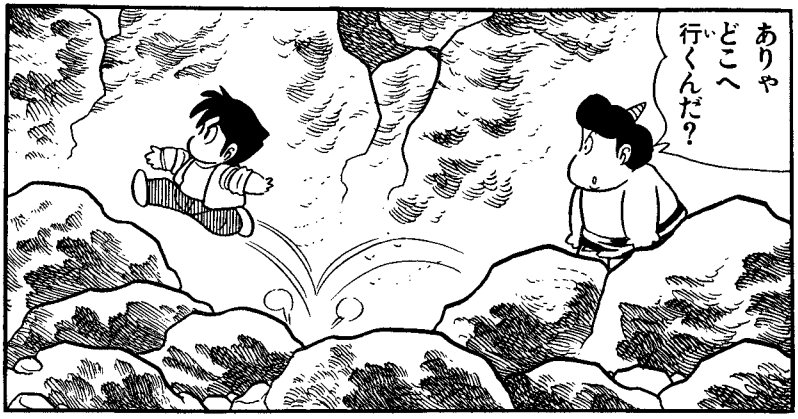

つぎの計算をしなさい。
2.8+1.2=
そのまさかです！

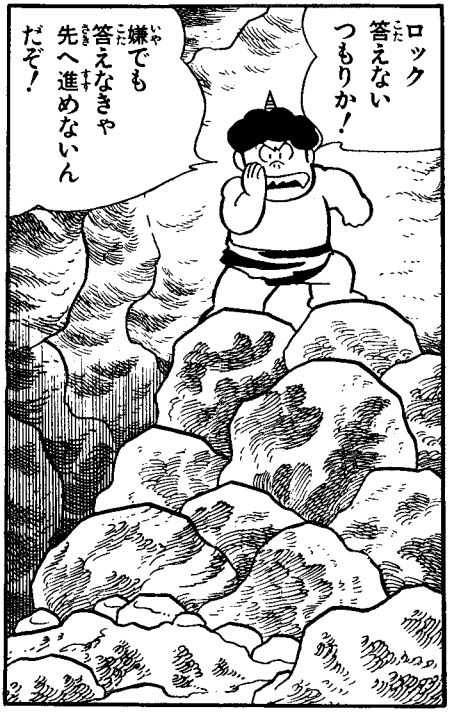
キャサリン
キャサリン！

変だな
返事が
ない

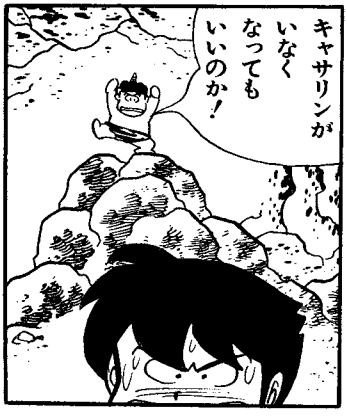


困った
なあ

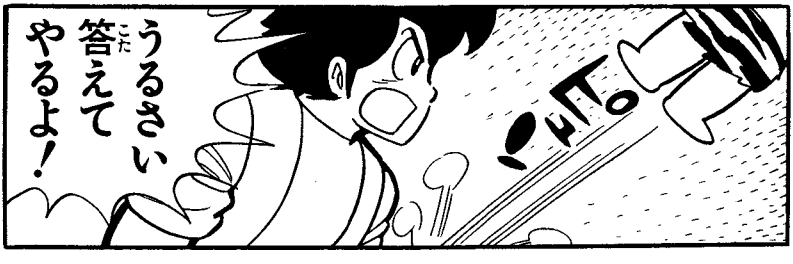

ありゃ どこへ 行くんだ？

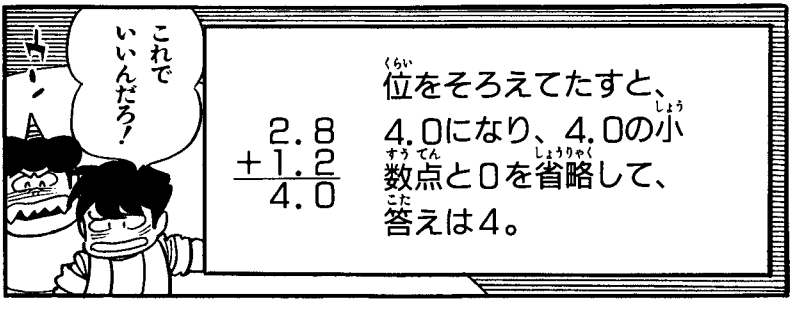

ロック 答えない つもりか！
嫌でも 答えなきゃ 先へ進めないんだぞ！

ロック 宝は 欲しく ないのか！


キャサリンが いなく なっても いいのか！

どうだ わかるか？
今考えてるんだよ！
はやくー
早く
早く
早く
キャッ
キャッ
キャッ


うるさい 答えてやるよ！


これでいいんだろ！
2.8
+1.2
4.0
位をそろえてたすと、4.0になり、4.0の小数点と0を省略して、答えは4。

やっと次のエリアに行けるぞ

ズキ

うっ

どうしたロック！

ううっ

こりゃいかんすごい熱だ！

こいつは知恵熱だな！

家に帰って寝なくちゃ

こらお前が帰ってどうするんじゃ

くそっ
せっかく
ここまで
来たのに…

ぼくも
おじいちゃんと
同じ運命
なのかな…

ハア
ハア

うっ！

ボウ

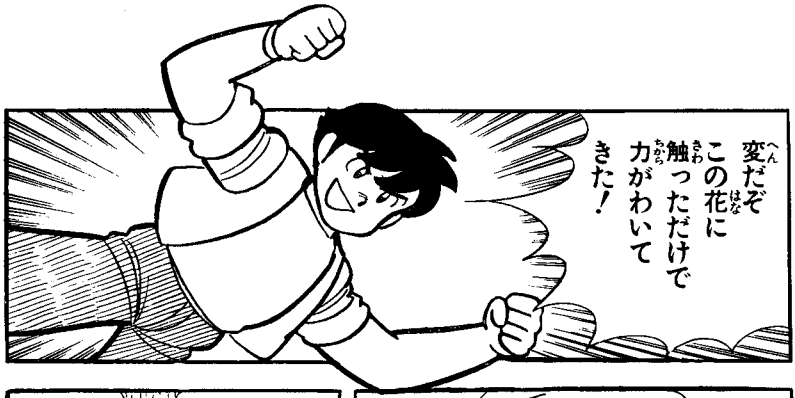
しまった
怪物どもに
取り囲まれて
しまった！

ロック残念だったな
せっかく難しい算数を解いてきたがこれまでだ！
死んでもらおう！
ヒッ
うるせー

ダメだ目がかすんできた！
キキッ
しまったはずした！
ピッ
ドカ

うわっ
何だ
これは？

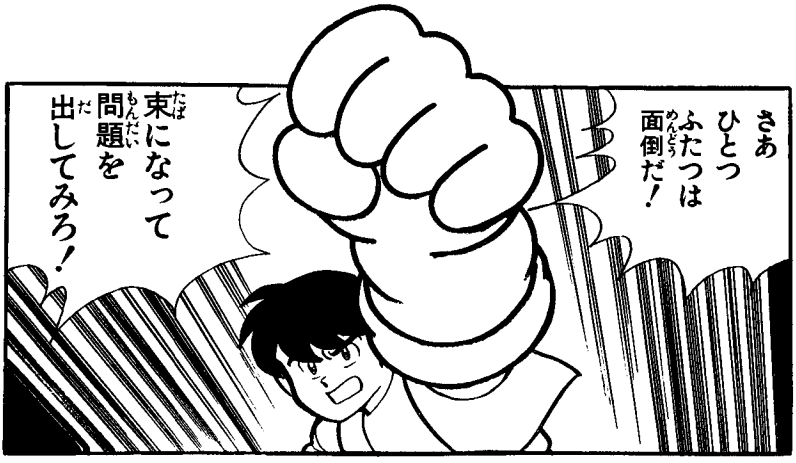
しまった
パワー
フラワーが
見つかって
しまった！
おれは
逃げるぜ


変だぞ
この花に
触っただけで
力がわいて
きた！

こら
オニ！
隠れて
ないで
出てこい！

どー
もー
オニ
ちゃん
でーす！

フン
そんな
派手な
化粧して
芳村真理の
マネしたって
笑って
やんねえよ
ムッ
ムッ
ムッ
ムッ！



こんなのどうです？

これでいいんだろ？

もう答え出ちゃったもんね

小数のひき算

小数のひき算は、位（小数点の位置）をそろえてひきます。

$$\begin{array}{r} 5.6 \\ -1.5 \\ \hline 4.1 \end{array}$$

5.6−1.5=4.1

つぎの計算をしなさい。

5.6−1.5=

こりゃいかん

もっと難しい問題を用意せねば第三ゾーンはおろか宝まで危ないぞ！

つぎの計算をしなさい。

3.25−2.15=

$$\begin{array}{r} 3.25 \\ -2.15 \\ \hline 1.10 \end{array}$$

1.10の0を省略して、

答え　1.1

つぎの計算をしなさい。

3.4−0.4=

$$\begin{array}{r} 3.4 \\ -0.4 \\ \hline 3.0 \end{array}$$

3.0の小数点と0を省略して、

答え　3

つぎの計算をしなさい。

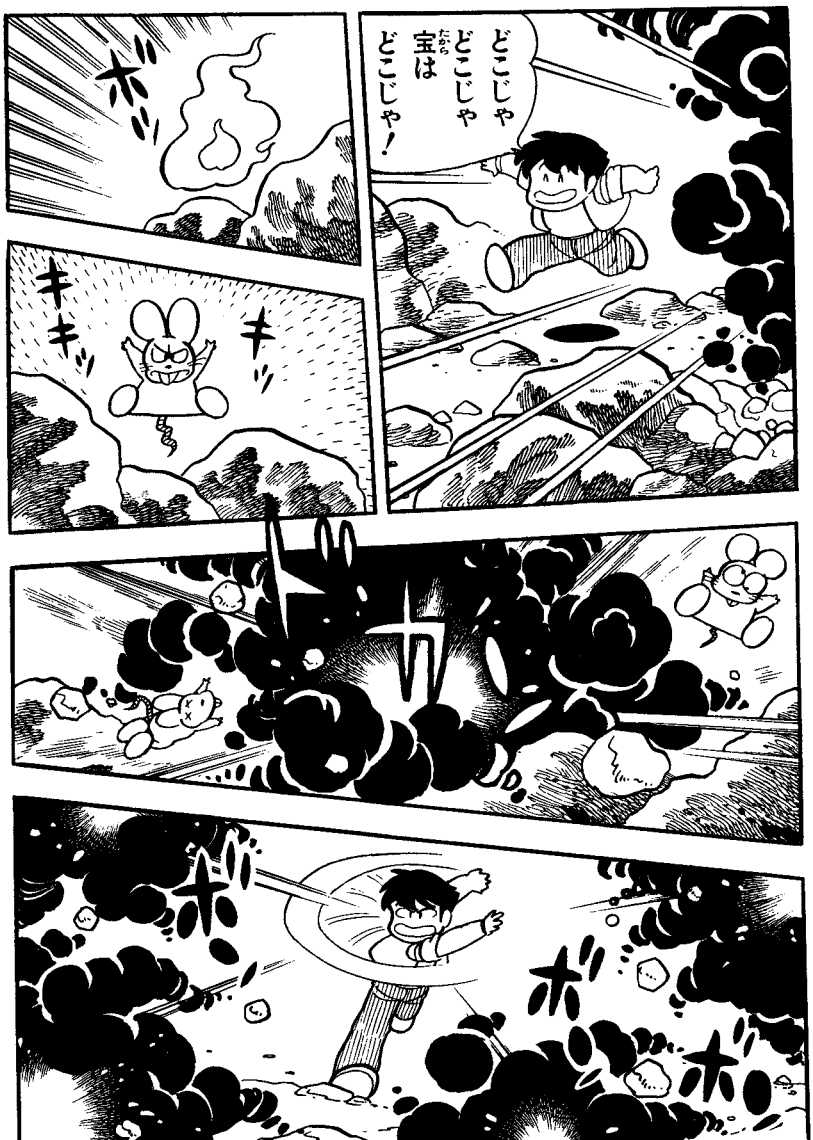
4−1.8=

$$\begin{array}{r} 4.0 \\ -1.8 \\ \hline 2.2 \end{array}$$

4を4.0と考えて、位をそろえてひくと、

答え　2.2

ヒュ
ワーン
行くぞ第三ゾーン


どこじゃ
どこじゃ
宝は
どこじゃ！
ボッ
キキッ
キッ
ボ
ボ
ボ

ま、待て
この問題を
解け！

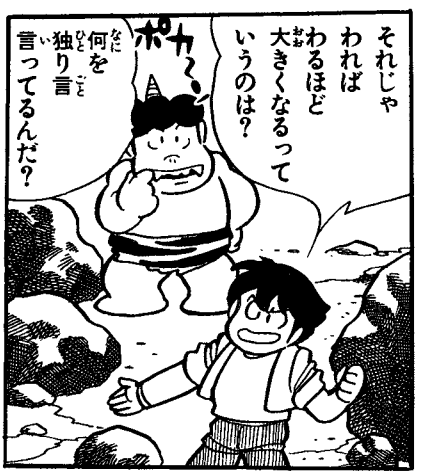
つぎの計算をしなさい。

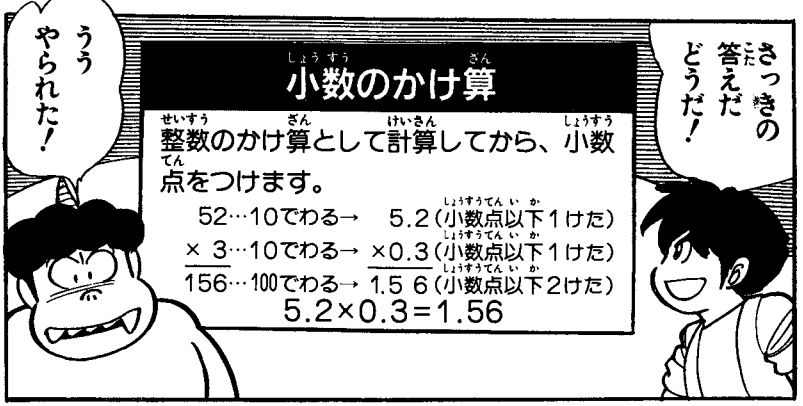
5.2×0.3=

ううぬ
さすが
第三ゾーン
難しく
なってる！

ロック
おじいさんが
残した
謎の言葉の
意味が
わかったわ！

ホントか
キャサリン！





小数のかけ算

整数のかけ算として計算してから、小数点をつけます。

52…10でわる→ 5.2（小数点以下1けた）
× 3…10でわる→ ×0.3（小数点以下1けた）
156…100でわる→ 1.56（小数点以下2けた）

5.2×0.3＝1.56

まだまだこんな問題もあるぞ！

ゴボッ

つぎの計算をしなさい。

1.2÷0.2＝

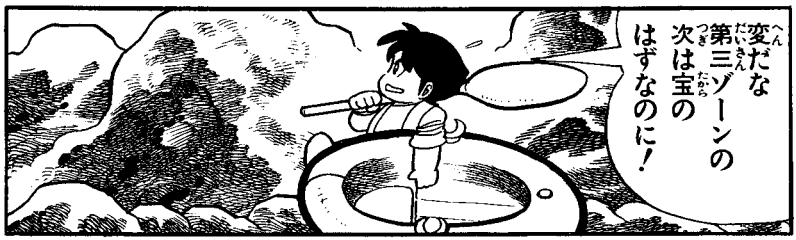
小数のわり算

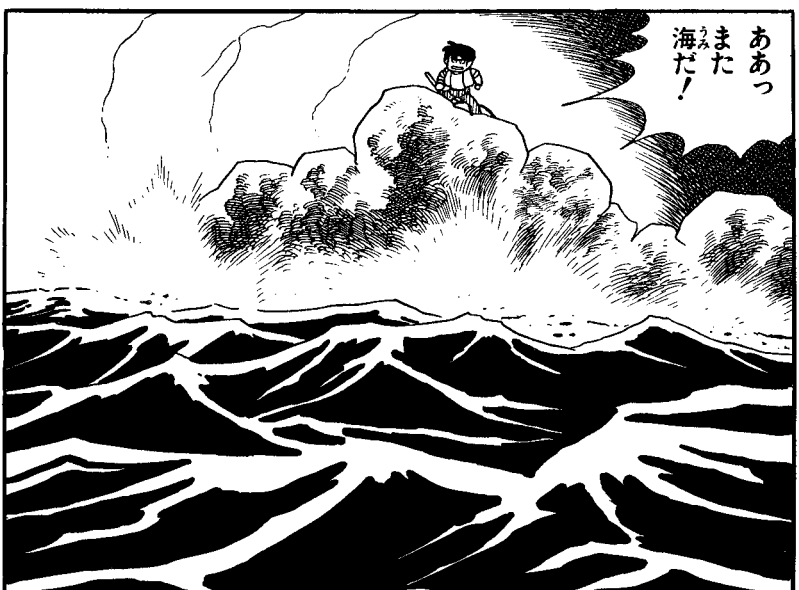
わる数の小数点を消してから計算します。

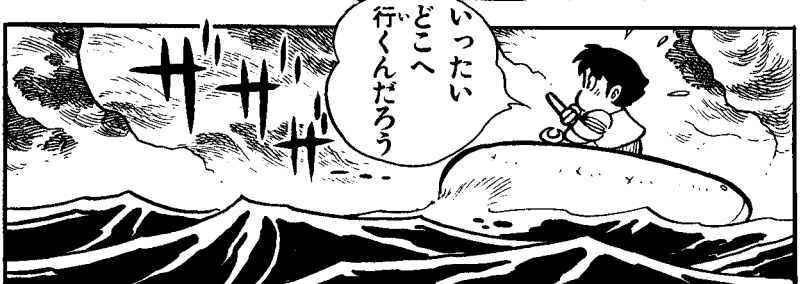
```
0.2)1.2
    ↓
     6
0.2)1.2
    1.2
      0
```

1.2と0.2をそれぞれ10倍して、わる数の小数点を消します。

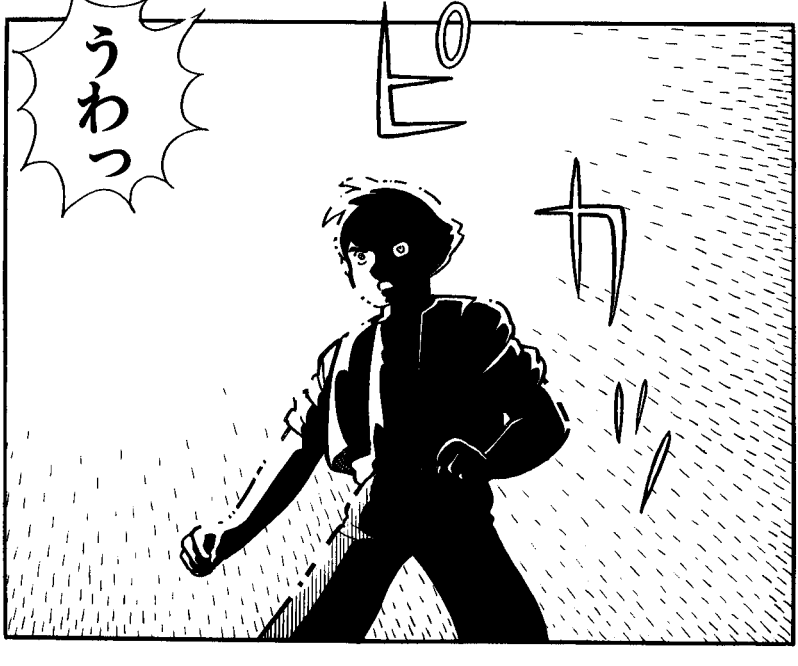
1.2÷0.2＝6


変だな
第三ゾーンの
次は宝の
はずなのに！


ああっ
また
海だ！

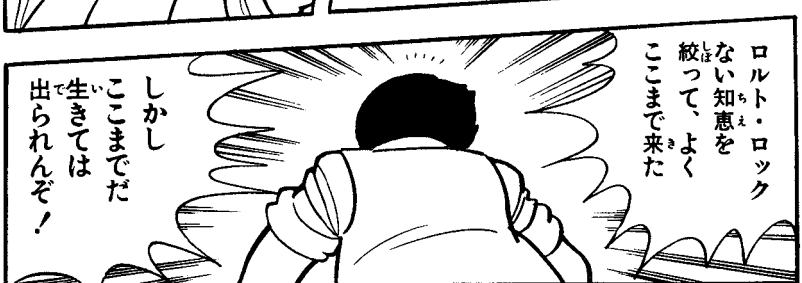

いったい
どこへ
行くんだろう

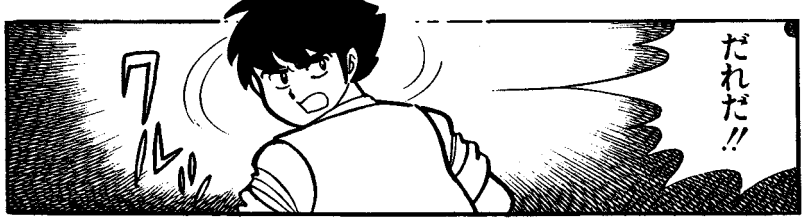
ザザ!!
あっ あんな ところに 城がある!


ピカ!!
うわっ

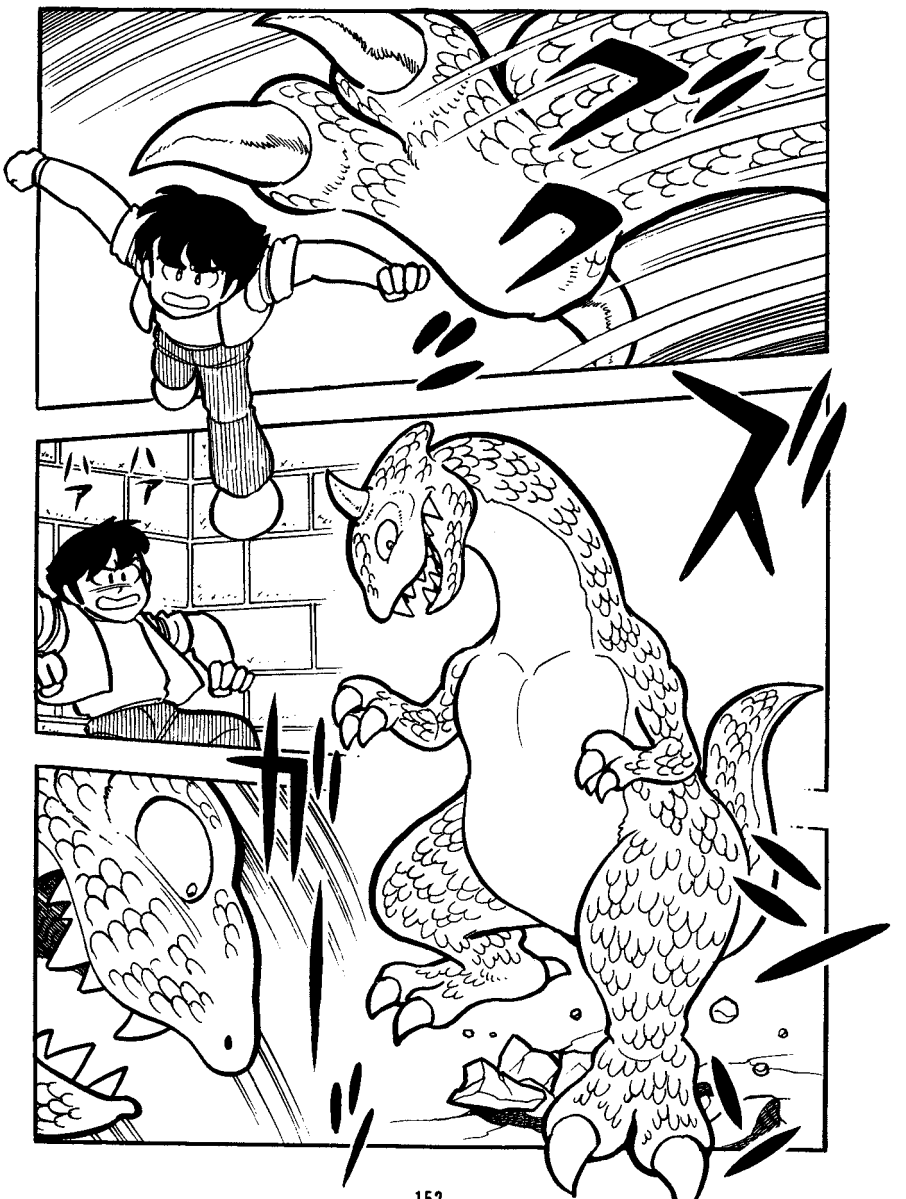
ビッ

ブロ
いきなり どうしたんだ?

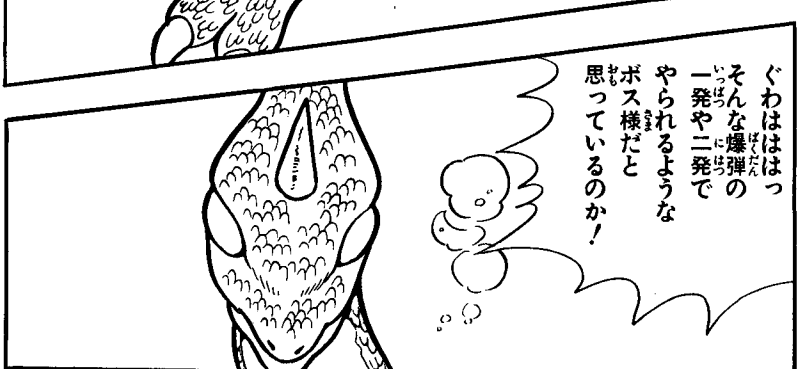

ロルト・ロック ない知恵を絞って、よくここまで来た
しかし ここまでだ 生きては出られんぞ!

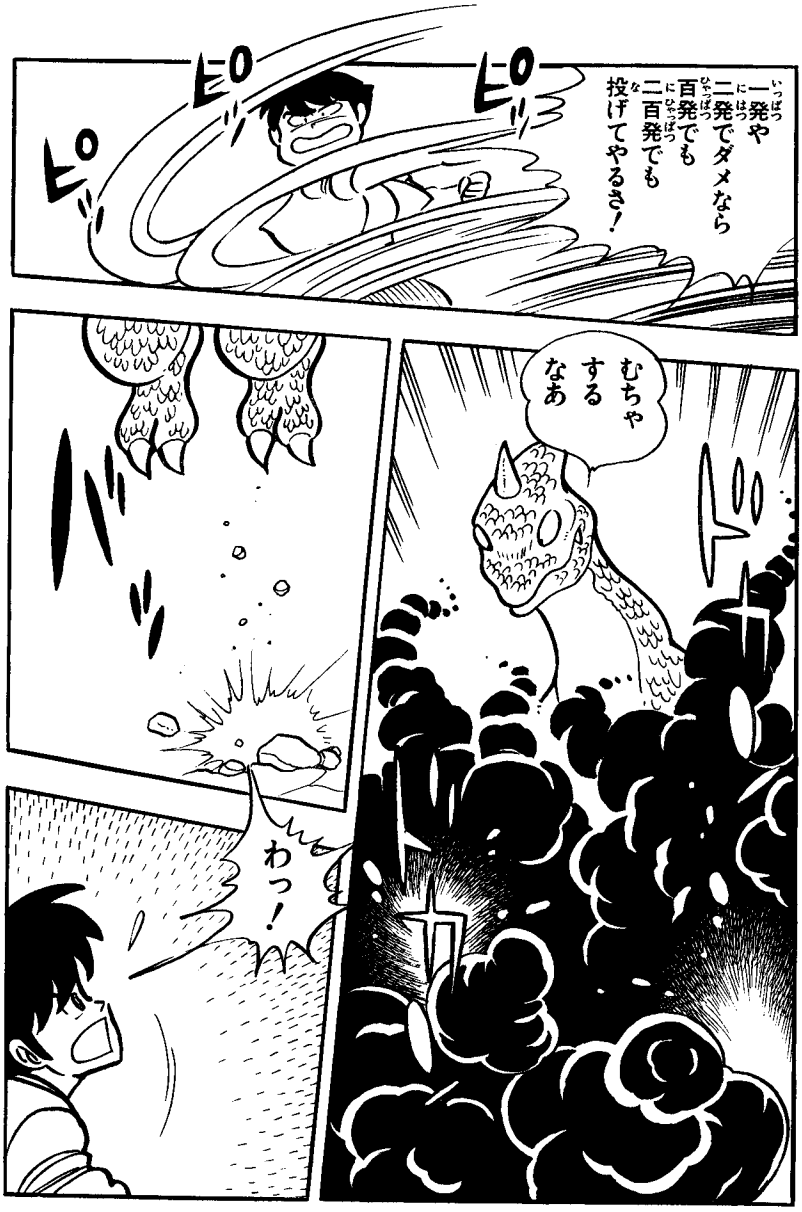

だれだ!!
ワル

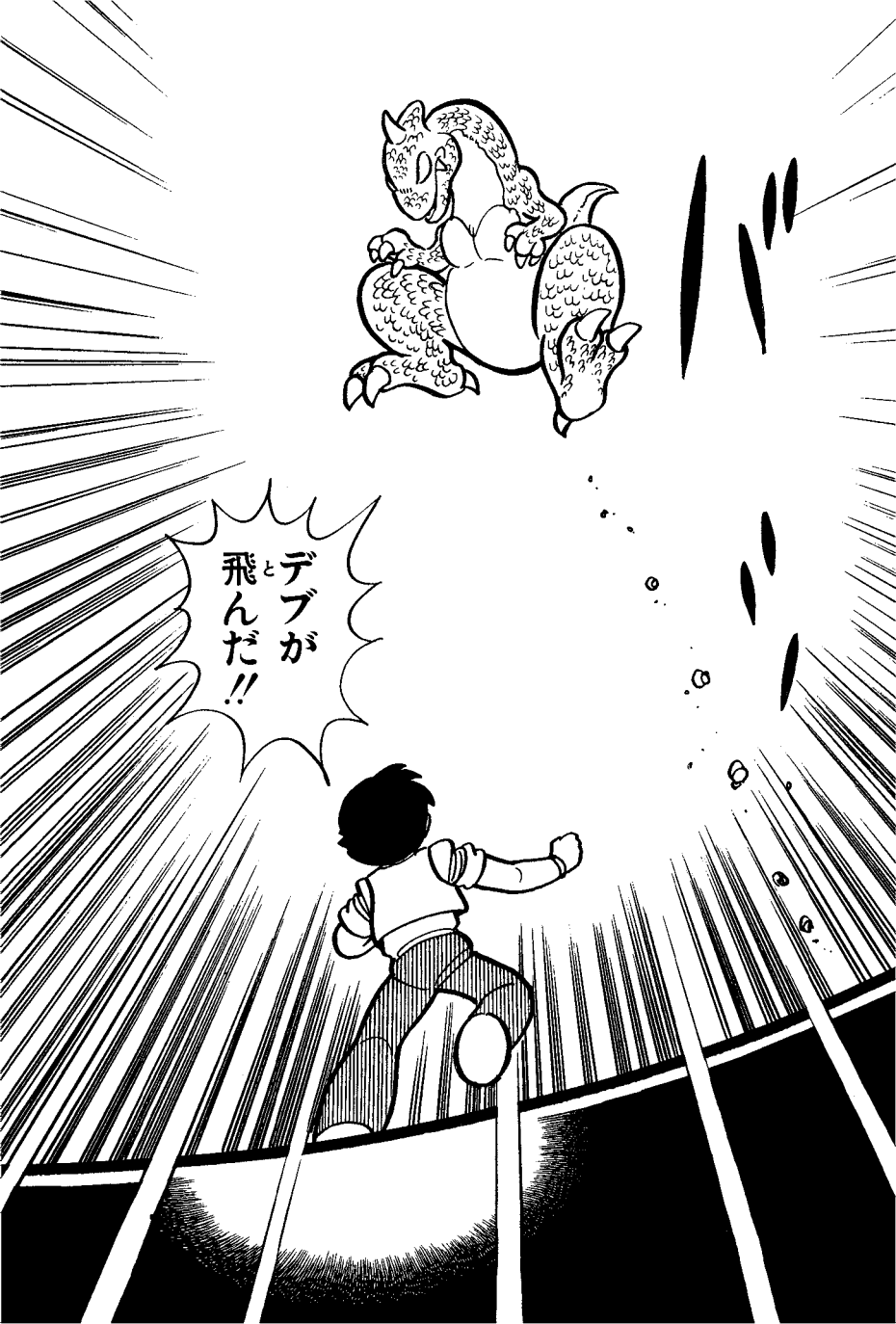
うわ
ああっ

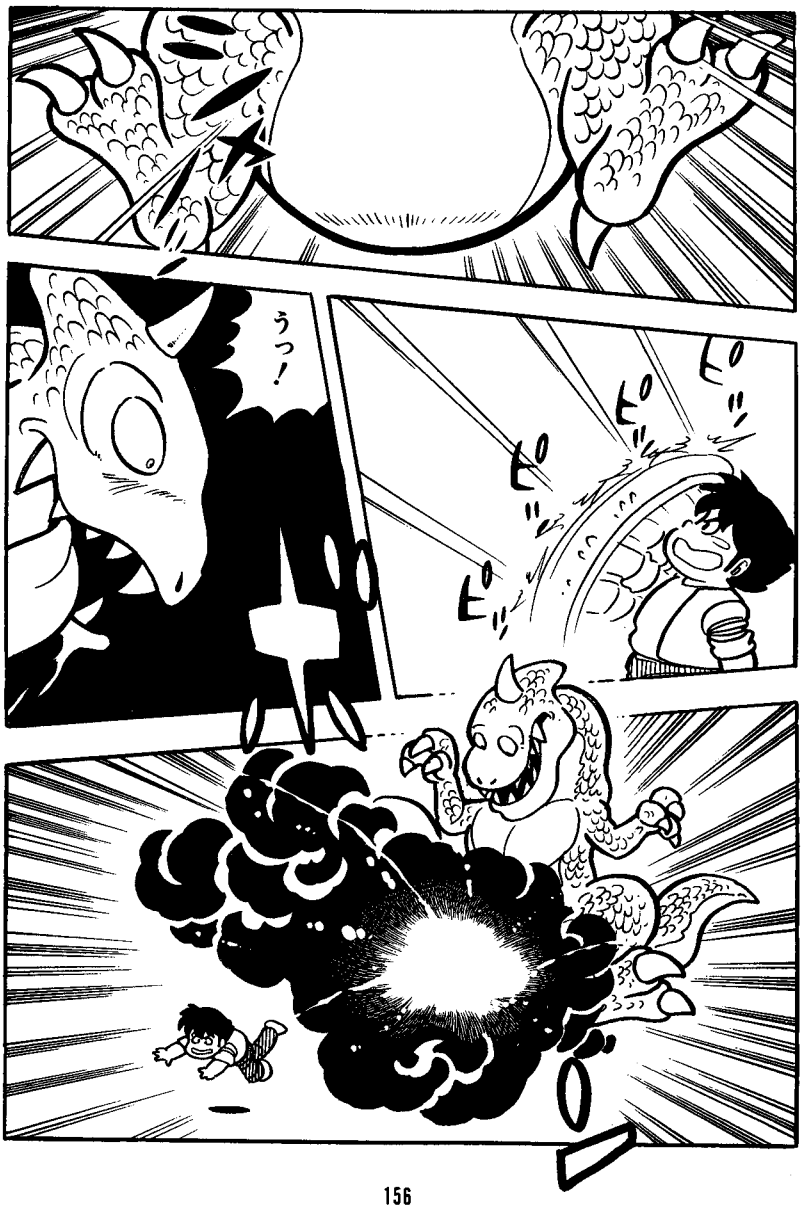

ハ
ア
ハ
ア
ズ
カ
ー
ン
ブ
ン
ブ
ン

ドッ
ビッ


ぐわはははっ
そんな爆弾の
一発や二発で
やられるような
ボス様だと
思っているのか！


一発や
二発でダメなら
百発でも
二百発でも
投げてやるさ！
ピ
ピ
ピ
むちゃ
する
なあ
バ
わっ！


デブが飛んだ!!


ビ
ビ
ビ
ビ
うっ！

やったあ！
あっ こんな ところに ドアがある

やった
オルドーラの
宝(たから)だ！

The End

『地底大陸オルドーラ』の説明書に掲載された文章、図版、漫画等の無断複製および転載を禁じます。また、ディスクカード内のプログラムも、著作権法によって保護される著作物ですから、無断で複製したり、転載したり、販売したりすると処罰されます。

企画指導
榊　忠男　（元東京都港区立芝浜中学校教諭）
企画指導／カリキュラム構成
深水　吉春　（数学CAI研究会会長）

●

ストーリー漫画
山田　ゴロ

●

装　丁
ＥＤアートセンター

1987年３月20日　初版第１刷発行
発行者　前田昌美／天谷修身
発行所　サン電子株式会社／株式会社アスミック
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250 電話0587-55-1120/3500
〒162 東京都新宿区揚場町４番地　電話03-235-5611
編集・製作　株式会社アスク講談社
印刷・製本　株式会社太洋社
©1987 SUNSOFT, ASK KODANSHA

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

SSD-ORD

T4 907940 210123

SUNSOFT

夢・創造・サンソフト

サン電子株式会社

ASMIK

株式会社アスミック